

2006年 总第222期
Popsoft
半月刊
大众软件®
www.popsoft.com.cn
娱乐的第一选择
13
华夏 II ONLINE
一款可以变幻职业形态的网游
一个可以由你改变一切的游戏世界
敢为天下先
暑期公测，敬请期待！
20 四核出击
——GeForce 7950 GX2与Quad SLI系统评测
132 《英雄无敌V》综合宝典
——全面、系统化的数据资料使你的游戏更轻松
163 从光荣驶来
——《大航海时代Online》中国大陆地区代理权发布会独家报道
富士康®
与富士康同猜世界杯，赢取“+团队之星”真品足球！P9
ISSN 1007-0060
13>
9 771007 006005
深圳网域 SHENZHEN DOMAIN
地址：深圳市南山区高新科技园中区高新四路维用科技大厦三楼 客服热线：0755-26952799
商务信箱：business@szdomain.com 公司网站：www.szdomain.com 邮编：518057
www.huaxia2.com


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
做你从未做过的事
WWW.WOWCHINA.COM
Coca-Cola
www.icoke.cn
要爽由自己
冰火暴风城II
可口可乐
BLIZZARD ENTERTAINMENT
©暴雪娱乐公司保留所有权利。World of Warcraft, Warcraft 和 Blizzard Entertainment 是暴雪娱乐在美国或其他国家的商标或注册商标。


網易 NETEASE
www.163.com
大唐豪侠 ONLINE
释放你心中的侠
寒冰
傲立江湖剑气寒
百花
侠骨柔情百花痴
选来选去
其实
大侠就是你
天煞
肝胆意气冲霄汉
少林
天地正气威凤凛
DT.163.COM
合作伙伴:
康師傅 冰红茶 ICE TEA
冰力十足 无可替代
冰力至尊
大唐豪侠 ONLINE
康師傅 冰红茶 ICE TEA
康師傅 冰绿茶 ICE TEA
冰力至尊 大唐豪侠
冰力至尊 大唐豪侠
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 电话：020-83936163 传真：020-85546362 客服电话：020-85533837 客服邮箱：dtgm@service.netease.com



©2006 Asia Interactive, Inc. All rights reserved.
HTTP://KOK2.AIJOY.COM
嘹亮的战歌在战场上飘荡，汹涌的魔法放出耀眼的光芒……
呐喊声撕裂了历史的长空，为何我们要甘心平凡？


月刊
大众硬件
2006年 总第42期
www.pophard.com.cn
电脑购买和应用的实用指南
06
P52
P70
P95
开启
数字休闲生活的
大门
HDTV全面详解
我为"双核"狂
——市售主流双核主板横向评测
谁将奔腾在宽屏液晶年代?
——三种尺寸宽屏液晶评析
ISSN 1672-0326

《数字时尚》杂志订阅大回馈

从现在开始，《数字时尚》杂志隆重举办订阅超值大回馈活动

回馈活动举办时间：2006年6月1日至2006年7月30日

活动期间参加订阅全年杂志的前200名读者可以获得：

魔兽世界PVP票夹一个
或魔兽世界精美明信片一套（12张）







特别赠送：8开世界杯赛程表海报
金山网游卡一张
街头篮球客户端
劲舞团道具激活码
起点中文网起点币

幸运抽奖订户将获得下列大奖：

魔兽世界玩偶一套　3名　价值689元









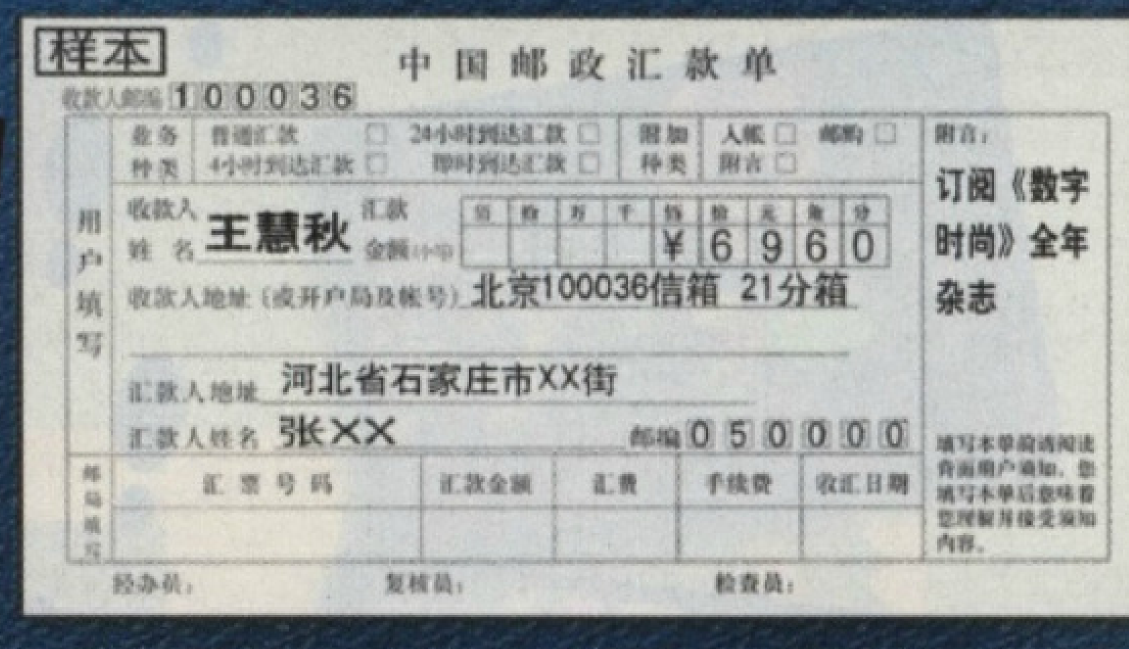
魔兽世界时尚T恤　50名　价值78元



魔兽世界戒指一套
20名　价值150元

《数字时尚》杂志详细内容介绍请查看：
www.m-player.com.cn

以上活动参与资格以汇款单为准，
汇款单填写格式如下图示，
请在汇款单附言栏中注明您的赠品需求和杂志起订期数



样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类	普通汇款 □　24小时到达汇款 □　4小时到达汇款 □　即时到达汇款 □	附加种类	入帐 □　邮购 □　附言 □	附言：订阅《数字时尚》全年杂志

用户填写

收款人姓名 王慧秋　汇款金额(小写) ¥6960

收款人地址（或开户局及帐号）北京100036信箱 21分箱

汇款人地址 河北省石家庄市XX街

汇款人姓名 张XX　邮编 050000

邮局填写	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

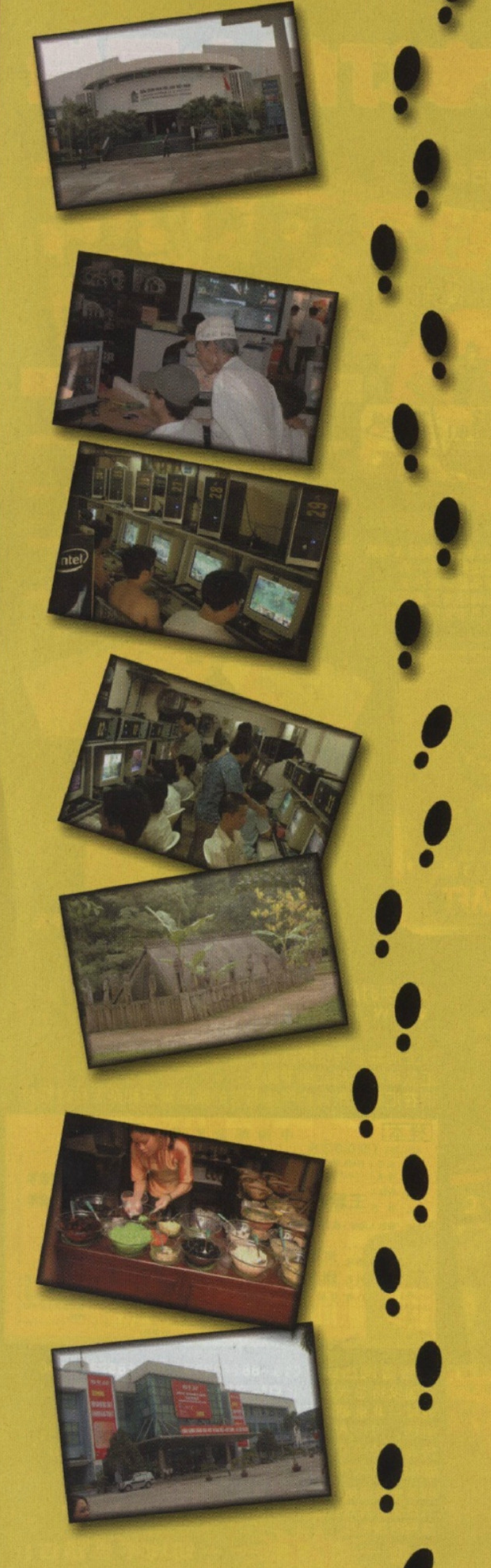
经办员：　复核员：　检查员：



广告咨询热线：010-88148203　88118588-8600
全国发行总代理：北京情文图书有限公司 郭雪青
地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电话：(010)65934375　65025164
传真：(010)65934375
邮编：100026

96页全彩应用刊尽缩网络精华，彰显娱乐本色！
32页全彩游戏刊独具单机游戏之深度、网络游戏之广度！
随刊附赠光盘

只需 5.8元 一切均不会错过！



编辑部报告

距离2350公里

北京——河内，直线距离2350公里，时差一小时，空气湿热，天降小雨。

从北京首都机场起飞，经过4个小时的飞行，记者搭乘的越南航空VN901次航班于5月26日晚7点降落在越南河内机场的跑道上。

记者此行的主要目的是参加5月27~28日在河内信息技术交易中心举办的越南首届游戏展会——国际软件暨游戏节（ISGAF 2006），以及28日晚举办的颁奖晚会。在这个晚会上，越南文化部和邮电部的官员将把4个重要奖项颁发给同一家游戏运营商引进的同一款网络游戏，这家公司叫VinaGame，这款游戏叫《武林传奇》。

从机场去酒店的路上，前去接机的VinaGame公司公关经理Thi Kim Thoa用一口漂亮的美式英语向我们介绍几天的行程安排。在越南，不仅在VinaGame这类由海归派创立，并涉及海外业务的公司中有着普遍高超的英语水平，即使在一些路边摊、小饭店吃饭，或者到超市买东西，用英语和店家交流也基本不会遇到沟通上的障碍。令记者印象深刻的是，在活动结束，一干人等离开越南前参观越南民俗博物馆时，一位衣着朴素的越南大婶十分热情地用流利的英语为我们讲解越南鱼篓的使用方法，这让从小到大学了十几年英语的记者自愧不如——会说不代表能说，能说不代表能说得很好，如同很多游戏厂商都自称很会做游戏，却始终拿不出什么像样的产品一样。

在机场高速路旁，可以看到许多外国企业厂房林立，有佳能、本田，也有雅马哈。越南本地的工业水平并不发达，由于其劳动力相对低廉，所以对外加工业成了当地经济的重要组成部分，这一点和中国何等相似。在一块一闪而过的巨幅广告牌上，记者看到了一汽卡车的广告。中国制造的产品在越南数不胜数，从酒店提供的零食和矿泉水，到超市的游泳裤，再到电脑商店中的V92调制解调器，没有多少不打着Made in China字样的，甚至干脆直接把中文包装的产品放上货架出售。在这一大堆"中国制造"里，让我产生深刻印象只有两个，一个是一汽卡车，这是我在越南市场上唯一看到的中国汽车品牌；另一个则是金山公司的《剑侠情缘网络版》——它在越南更名为《武林传奇》并大卖特卖，每年至少为金山公司带来3000万元人民币的收入。

然而，似乎并没有人为此沾沾自喜。一些有远见的人们看到，越南当地和国外的无数企业正虎视眈眈地望着这块待垦之地；他们看到，曾经落后自己一大截的邻居正穿上跑鞋，摩拳擦掌准备奋起直追。

虽然两者的重量级严重不对等，但当两者之间的距离只剩下这2350公里的时候，至少证明有一方已经显出落后之势了。

关于记者此次越南行程的详细报道，请参见本期专题企划栏目。

龙猫 wangshuo@popsoft.com.cn
完成于北京



"富士康"杯 第十一届大众软件奖系列活动区

与富士康同猜世界杯 赢取“+团队之星”世界杯指定比赛用球！



四年一度的世界杯足球赛是全世界球迷关注的焦点，而北京时间7月10日的世界杯决赛将会把这种火热的气氛推向沸腾。作为一个追求个性、不断创新的品牌，富士康也刚刚在全国16个省市的几十所高校中成功举办了大型的“我创我精彩——欢跃足球嘉年华”巡回活动。作为时尚活泼的电脑综合杂志，《大众软件》这次与富士康公司联合举办“同猜世界杯”活动，也是为了能和广大读者朋友一起分享世界杯的激情，以及足球文化中所蕴含的“个性、创新、分享”精神。

竞猜题目

1.富士康在世界杯前期开展的与足球有关的活动叫什么？

2.在2006年德国世界杯决赛中，你认为两支球队能在90分钟或120分钟内分出胜负吗？ A：是（请继续答第3题），B：否（请继续答第4题）

3.如果你认为两支球队能在90分钟或120分钟内分出胜负，那么最终比分是（左边为胜队得分）几比几？

4.如果你认为两支球队不能在120分钟内分出胜负，而需要踢点球决胜，那么点球会踢到第几轮决出胜负？

注：第3、4题只能根据第2题的选择，选其中之一做答。

参与竞猜的读者朋友请将答案以信件方式寄到：**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部林晓收，邮编100036**；或发送E-mail到：**darwin@popsoft.com.cn**；或登录《大众软件》杂志网站，到“同猜世界杯”活动专区参与竞猜。请在信封或E-mail标题中注明“世界杯竞猜”字样。

竞猜活动参与截止时间：北京时间2006年7月9日20时，信件竞猜以当地邮戳时间为准，E-mail竞猜以邮件服务器时间为准。

奖项及奖品：

特等奖：1名

奖品为2006年德国世界杯指定比赛用球“+团队之星”一个，**价值990元**。

一等奖：2名

奖品为**价值599元**的富士康865PE7AF-S主板一块。特等奖和一等奖均从同时答对第1、2、3或第1、2、4题（视比赛最终结果而定）的竞猜者中抽取。

二等奖：3名

从仅答对第1、2题的竞猜者中抽取，奖品为**价值280元**的富士康飞狐TSAA-804机箱一个。

参与奖：10名

从所有竞猜者（已获特等或一、二等奖的除外）中抽取，奖品为富士康运动相关促销品一件（球衣、运动水壶、足球腰包等）。



“+团队之星”真品足球

富士康865PE7AF-S主板采用i865PE+ICH5芯片组，支持双通道DDR400、800MHz前端总线、Socket 775接口处理器及超线程技术，集成5.1声道音效和10/100Mbps以太网。

飞狐TSAA-804机箱采用特别的侧板单面烤漆工艺，连前面板都采用了防EMI的设计，防EMI电磁辐射能力强于普通机箱，能充分保护用户的身体健康。

备注：（1）请竞猜者务必在信件或E-mail中留下真实姓名和联系方式（包括详细地址、邮编、联系电话等），以便邮寄奖品。
（2）本次活动最终解释权归《大众软件》杂志与富士康公司所有，公告中图片仅供参考，奖品外观以实际为准。

幸运读者区

本期幸运读者将获得《魔兽世界》纪念鼠标垫一个及精美明信片一套

上海	杨俊	山东	逄钦文	福建	林昊
吉林	朱棪锴	河南	张晓楠	辽宁	杨家瑞
四川	吴培钦	福建	罗晨	新疆	马超
北京	张天苏	江苏	陆浩澜	广东	何强
山东	蒋超	云南	杨梦月	新疆	汪奕灿
天津	张浩	四川	柳云	重庆	唐剑南
福建	訾向斌	辽宁	鄂琪		



鼠标垫



明信片

手机投票因故暂停，何时开通另行通知

下期预报

专栏评述：电脑诞生60周年系列报道之二——犯罪
数字码头：让运营商听你的——彩铃DIY全攻略
攻城略地：《英雄无敌Ⅴ》综合宝典（进阶篇）

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年07月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第13期 总第222

大众礼物 9

要闻闪回 14

新品初评
20 四核出击——GeForce 7950 GX2与Quad SLI系统
22 天韵第三作——金长城天韵A93 LCD
24 上阵父子兵——XFX GeForce 7300 GT系列显卡
26 高频诱惑——金泰克DDR2 800内存
26 精灵小鼠弟——罗技V400双激光头笔记本鼠标
28 飞越网络鸿沟——Netpas

专栏评述
30 精髓？廉耻？——冷眼观望“网络·文学”

数字码头
38 移动影像馆——便携式照片打印机选购指南
42 低端名牌之选——索尼爱立信J100c手机
43 DC也能打游戏——富士FinePix V10数码相机
44 古钟新貌——爱国者月光宝盒F929 MP3播放器

实用软件
45 锦上添花——IM工具插件指南
53 狼来了？——Windows Live OneCare
56 工具快报
60 简单操作——Microsoft Office 2007 Beta2中文版试用

应用心得
63 为聊天软件找台“录音机”
64 让电骡搭上FlashGet的“快车”
64 压缩电影变影碟，何须转换
65 播放器绿了脸，解码器来帮忙
66 移动方向任由你
66 系统修复清理小精灵——Always Right
67 加个参数，资源管理器使用更随心
68 抛弃Nero，体验免费刻录工具——CDBurnerXP Pro
69 让您的电脑更加“智能”
70 让Windows拥有“金刚不坏之身”
@瑞星帮你杀毒
71 利用瑞星杀毒软件查杀死期木马病毒

网络时代
72 当今网络谁领风骚——2006网络名人细盘点
76 玩出图片的精彩——由Flickr而来的图片风暴

硬件评析
80 双核风暴——2006年CPU市场展望
82 后响应时代去向何方？——LCD发展趋势解析
89 PC多媒体十年——漫步者系列之四

问题交流 90

读编往来
92 大众活动：支持高校活动，《大众软件》在北京语言大学
93 《大众软件》2006年上半年内容索引


E680g 游戏PDA
• 独家支持下载超人气网络游戏《传奇世界》、《梦幻国度》手机版，随时联机开战*
• 内置9款精彩单机游戏
• 与PC游戏帐户共享功力#
• 有机会获赠PC版《传奇世界》顶级装备★，以及更多神秘礼物□
MOTO联机对决
intel inside
更多精彩游戏尽在MOTO游戏站 www.motogames.com.cn 手机登录 wap.motogames.com.cn

CONTENTS 目录

专题企划

106 在路边——探索中的中国游戏文学十年
114 新兵——一个中国记者眼中的越南网络游戏市场

晶合通讯 117

前线地带
121 太平洋风暴
122 狗牌
124 上市游戏热报

锋利的盾
126 Eidos迟来的春天？评《冠军足球经理2006》
128 此时无声胜有声——评《终极刺客——血钱》
130 大胆的进化——评《国家的崛起——传奇延续》

攻城略地
132 《英雄无敌V》综合宝典（基础篇）
157 黑与白2——诸神之战

在线争锋
161 双周聚焦
163 从光荣驶来
——《大航海时代Online》中国大陆地区代理权发布会独家报道
166 大陆网络游戏开发团队系列之三十九
——“传世”之父：记北京朗金科技P&B工作室
168《魔兽世界》1.11版法师天赋初探
170 《超女世界》——网络超女“蛋”生
171 《万王之王2》内测版新系统体验
172 《华夏Ⅱ》封测版试玩印象
173 《龙与地下城Online》初始任务攻略
174 《星战前夜》跑商入门
175 《大唐豪侠》赚钱心得
176 《街头篮球》大前锋攻守心得
177 玩家空间：为越野Jeep而拼博——《剑网Ⅱ》全国超级玩家越野赛预赛花絮

极限竞技
178 凯旋门之路——ESWC2006中国区决赛纪实

有字天书
182 乾坤一技
185 补丁铺

游戏剧场
186 游戏小说：第十二条军规

TOP TEN
189 晶合聊天室：悠游年代
191 榜主随笔：晕车
192 我正在玩的游戏

戴尔最强游戏PC系列登陆中国

■本刊记者 龙猫

2006年6月2日，戴尔公司在北京召开新闻发布会，宣布面向中国内地市场推出其个人电脑产品的顶级品牌XPS系列，此次首发机型为两款笔记本电脑XPS M1710及M1210。

戴尔XPS系列始创于1993年，是戴尔旗下的高端游戏系列机型，一直以炫目的外观、强劲的性能和精湛的工艺著称。此次发布的Inspiron XPS M1710号称目前速度最快的戴尔笔记本电脑。这台售价24 999元，重达3.99千克的笔记本采用英特尔酷睿双核处理器、NVIDIA 512MB GeForce Go 7900 GTX显卡、最高4GB双通道667MHz DDR2内存使其游戏性能可圈可点，采用TrueLife技术的17英寸UXGA宽屏更为其提供了绝佳的视野。机身上带有“XPS”字样的可更换面板和16色XPS彩灯也时刻提醒着人们它的身份：这不是一台普通的戴尔Inspiron笔记本电脑，而是一台性能超强的“游戏PC”。

同日发布的Inspiron XPS M1210则和M1710处于完全不同的市场定位。同样采用酷睿处理器的M1210是一款12.1英寸宽屏笔记本，重约1.98千克，可选配256MB显存的NVIDIA GeForce Go 7400 TurboCache显卡，在保持游戏性能的情况下最大程度地提升了便携性。而且和M1710相比，M1210以9 999元起的价格销售，显然平易近人许多。



除硬性指标外，戴尔还专门针对XPS系列推出了24小时×7服务热线，任何时间都有专人为XPS用户解答问题，这为XPS品牌增加了不小的附加价值。

戴尔（中国）有限公司产品市场总监阚孝全在会后接受记者专访时表示，XPS系列的目标群体是针对电脑游戏性能要求很高且需要一定移动性的用户，如国外许多电子竞技选手便配备了XPS笔记本电脑作为外出比赛的训练机。此外，XPS的定位更接近于家庭娱乐平台，而不仅仅是一台游戏PC。阚孝全说，戴尔中国今后将继续引进其他型号的XPS机型，以满足中国不同层次用户的需求。



半月看点

教育部-IBM高校合作项目年会举行

2006年5月19日，中华人民共和国教育部与IBM在吉林大学召开了2006教育部-IBM高校合作项目年会。会议的主题为“协作开放，聚焦创新，扬帆奋进”。国内外教育界权威、各高校教研骨干与IBM相关技术领域专家一起回顾了2005年的项目执行情况，并就校企合作的新方向、新规划、新项目及IT新领域人才培养的新经验进行了深入交流。教育部科技司司长谢焕忠，高教司副司长岑建君以及教育部国际司、国家留学基金管理委员会的领导，IBM全球和大中华区高校合作项目相关部门的高级主管等出席了会议。

北京数字娱乐产业创新基地落户

2006年6月5日，北京数字娱乐产业创新基地落户紫金数码园仪式在北京翠宫饭店召开。北京市副市长赵凤桐、中国科学院副院长施尔畏共同为基地落户揭牌，来自北京市政府、北京市科委、中国科学院、海淀区委区政府的领导和业内企业代表百余人共同参加了揭牌仪式。紫金数码园项目是中关村科技园核心区的科技成果转化基地项目之一，是中关村科学城（东区）的启动项目。数字娱乐产业基地作为创意产业的重要组成部分，落户在海淀区创意产业先导基地，未来将建设成为国际化的数字娱乐领域孵化器。据基地负责人介绍，基地承担着北京市科委“数字娱乐软件共性技术与平台支撑服务”重大项目，负责建设“北京数字娱乐软件公共技术支撑平台”，主要面向北京市动漫画、手机游戏、网络游戏和益智教育软件等产业内企业提供关键技术支持和服务，同时也是构建北京软件产业基础公共平台和面向不同应用领域支撑平台的组成部分之一。

英特尔PX3网吧解决方案体验会

2006年6月2日，英特尔（中国）有限公司在北京举行了PX3网吧解决方案体验会。PX3是英特尔推出的一种面向网吧行业的解决方案，通过采用英特尔公司的MoDT（Mobile on DeskTop）技术，将笔记本电脑CPU芯片整合到台式机产品中，使其具有高性能、低功耗以及价格低等特点，十分符合网吧电脑的应用。采用低功耗的移动处理器不但能有效减少电费的开支，还由于发热量小，避免了CPU风扇转速过高带来的噪声，可保证网吧环境的安静。另一方面，英特尔移动处理器强大的性能表现，也让网吧经营者免除这方面的后顾之忧。从长久的眼光来看，PX3产品无疑更适合网吧经营。体验会上的PX3产品主板，由一向专注于MoDT技术的AOpen公司提供。



赛门铁克Genesis计划正式更名

赛门铁克（Nasdaq:SYMC）宣布将其即将上市的消费者个人计算机安全服务命名为Norton 360。该安全服务内容将包含防范在线身份窃取、备份及个人计算机功效最佳化功能。Norton 360（先前代号为创世纪Genesis）是赛门铁克迈向下一代的消费端在线安全（赛门铁克称之为Security 2.0）中重要的一环。其消费者产品及解决方案高级副总裁Enrique Salem表示：“现今的消费者想要的是简单的解决方案，使他们在上网时能保持安全，而不必了解技术术语或记录备份。消费者只想确保他们的信息及网络行为安全无忧，这就是Norton 360的目的。”

MSN呼吁“绿色上网、安全沟通”

近日，MSN发出了“绿色上网、安全沟通”的呼吁，希望共建一个和谐的互联网环境。MSN的有关负责人提醒大家，MSN没有通过任何第三方机构收集用户的信息。任何新产品、新服务或针对用户的奖励活动，MSN都会通过其官方的渠道发布。面临越来越开放的互联网环境，请每一位用户建立自我保护意识，不要轻易向第三方透露自己的用户名及密码。大家一定要在MSN Passport认证站点登录及使用MSN服务，不要在第三方网页输入MSN Passport用户名和密码，尽量不要安装第三方程序和插件。用户在注册MSN服务的时候，请填写备选电子邮件地址和机密问题答案，这样就可在任何时间重新获得和修改自己的密码，有效保护用户个人信息的安全。

TDK“蓝光技术”暨新产品巡展



2006年5月29日，由消费电子厂商TDK举办的2006年TDK“蓝光技术”暨新产品巡展活动在北京拉开序幕。此次由TDK公司高层率队以“蓝光科技 启迪未来”为主题的活动将相继在北京、上海、广州三大城市开展，向消费者宣传展示TDK最新的产品技术。目前，蓝光技术日渐成熟，诸如先锋电子等光存储厂商相继推出了蓝光（Blu-ray）刻录机，可以说蓝光技术的普及进程正在逐渐加快。

英国“挑战数码时代”奖学金揭晓

2006年5月31日，2006英国“挑战数码时代”奖学金的最终获奖者公布。来自北大软件与微电子学院的宿禽、刘旭和姚远以及香港的孙子彦赢得了今年8月份赴苏格兰参加全球“挑战数码时代”大赛的机会。英国文化协会和北京软件行业协会益智与娱乐软件分会5月31日在北京举行了奖学金的颁奖仪式。这4名获奖者将于2006年6月～8月赴苏格兰邓迪参加为期10周的“挑战数码时代”大赛。

投资合作

日立携手讯宜开拓中国存储市场



2006年5月24日，日立环球存储科技联合国内知名通路厂商讯宜国际于北京召开新闻发布会，宣布全方位合作开拓中国存储市场。此次日立和讯宜国际战略合作的开启，旨在强化日立存储产品在国内市场的渠道综合竞争力，有效提升日立存储产品在国内的市场份额。双方均表示，通过此次合作可增强渠道和市场的信心，吸引经销商加盟，进而促进销售并扩大渠道，并共同提出了180万台产品的季度销售计划。此次讯宜代理的日立硬盘系列产品主要针对个人终端用户，与讯宜强大的渠道通路能力相契合，通过数量众多的放心店，可为终端用户提供最直接的服务。

讯宜携手Check Point

2006年5月24日，ORBBIT（讯宜国际）在北京宣布，该公司与互联网安全解决方案供应商Check Point软件技术有限公司达成合作关系，在讯宜代理的产品线中引入Check Point的Safe@Office这一提供低维护成本高限度安全性、适合小型办公和家庭使用的网络安全设备。讯宜国际总经理陈嘉生与Check Point北亚区总裁曾志铭在会上签署了代理合作协议，双方对合作前景均表示充满信心。陈嘉生表示，Safe@Office系列产品主要针对中小型企业，正好与讯宜的现有渠道相结合，充分发挥二者长处，为广大中小企业带来安全体贴的防护措施。曾志铭则表示，利用讯宜现有的渠道资源及品牌影响力，将有助于Safe@Office先进的网络安全技术在中国中小企业及家庭中推广。



趋势科技推出第五代企业安全防护策略

■本刊记者 生铁



趋势科技市场高管在现场为企业用户介绍EPS-5的新特点

2006年以来，趋势科技在国内进行了一系列的产品推广，其中包括个人级安全产品，更包括针对企业级用户提供的安全策略。5月23日，趋势科技在北京发布了其第五代企业安全防护策略（EPS-5）。会上，趋势科技全球企业市场高级总监Dan Glessner先生以及全球产品营销经理Malav Patel先生，首先介绍了趋势科技EPS-5“企业新智能安全防护策略”的最新特点。之后，趋势科技的合作伙伴英特尔中国公司、蓝代斯克软件公司的代表等针对EPS-5介绍了IT智能管理解决方案，能帮助广大用户有效解决企业IT环境中复杂而易变的桌面终端系统管理问题，全面简化IT管理。

据介绍，趋势科技最新发布的EPS-5在一套单独且集中管理的安全解决方案中，整合了产品和服务的多层组件。该方案旨在提供智能且全面的防护，可以防范病毒、蠕虫、间谍软件、特洛伊木马、垃圾邮件、僵尸网络与网络钓鱼等多种威胁。通过安全解决方案和安全服务的无缝整合及密切协作，EPS-5持续提供监测潜在威胁、实施统一的安全策略、预防恶意威胁传播和修复被感染设备的安全保护。EPS-5的发布为全面防治利用安全漏洞进行传播的网络威胁提供了新思路，同时，其全国巡展也从北京启程，陆续推广到上海、广州、成都等全国23个城市。

巧借足球再创精彩，富士康举办我创我精彩——欢跃足球嘉年华

■本刊记者 电子土豆



2006年5月28日上午，富士康“我创我精彩——欢跃足球嘉年华”活动首场启动仪式暨新闻发布会在北京理工大学体育场隆重举行。这次活动由富士康携手Intel、联合中国甲级足球俱乐部北京宏登、知名厂商MIKASA、伊利及腾讯网站等共同主办。

作为整个“欢跃足球嘉年华”巡回活动的启动仪式，北京的首场活动吸引了众多学子参与。富士康通路行销处全球行销总监王文玉女士、Intel芯片组中国区市场经理邓永力女士、北京足协相关领导、宏登足球俱乐部董事长张忠强先生及各合作伙伴高层领导悉数到场，同时还有包括前国家女足队员刘爱玲在内的足球界知名人士及京城80多家媒体记者到场。在活力四射的啦啦舞和精湛的球技表演后，气球腾空飞起，“我创我精彩”的主题形象跃入眼帘，启动仪式隆重开场。来自富士康、Intel和宏登足球俱乐部的代表分别致辞，王文玉女士和张忠强先生还分别代表富士康和宏登互相交换礼物。随着主持人宣布足球嘉年华正式开幕，台上嘉宾转动手中的足球，礼炮齐鸣礼花升腾，数百只鸽子振翅飞向天空，现场气氛达到高潮。



这是富士康继2005年的“今夜我流行——富士康校园音乐巡礼”活动之后，举办的又一次面向大学生朋友的大型校园推广活动。王文玉女士表示，富士康倡导DIY精神并十分关注DIY群体，其产品设计尊重用户的个性化生活，并以“超越源于创新”作为品牌理念，而富有激情的足球运动能折服千万球迷，其表现出的个性、创新、分享精神也正是富士康品牌一贯倡导的理念。富士康十分关注作为DIYer生力军的大学生朋友的需求，这次“足球嘉年华”活动同样也是富士康和大学生朋友积极互动、亲身参与并深入了解的一次机会，富士康期待能与广大的DIYer尤其是大学生朋友共同分享更多由足球带来的快乐。P

上市信息

升技推出Fatal1ty AN9 32X

从AM2开始，AMD内建DDR2内存控制器将全面支持DDR2内存，而DDR2内存能提供更低的电压和更高的运行频率，从而进一步降低能耗和增加数据交换带宽。升技Fatal1ty AN9 32X主板采用NVIDIA C51XE/MCP55PXE芯片组，支持全系列Socket AM2 Athlon 64X2/64FX/64及Sempron处理器，支持双通道DDR2 800/667/533内存（最大8GB），支持HyperTransport 2000MT/s传输率，支持RAID功能，支持NV千兆网卡、硬件防火墙，支持高级电源管理ACPI、PCI Express x16 SLI。

BenQ推出Joybee N370

近日，BenQ推出了Joybee系列的新产品Joybee N370，该机具备65 000色全彩OLED屏幕，可支持播放MPEG4（AVI）文件。拥有较好的录音功能，通过自动控制能实现录音过程中的静音探测功能，支持更长时间的录音。同时支持USB HOST功能，不通过PC也可直接读取、复制其他U盘、MP3中的图片、音乐。另外它还支持FM收音、录音，20个预制频道可自动搜索保存。可进行文本、图片浏览，支持播放列表的显示及编辑。内置可充电锂电池，充电十分方便。



微星推出PT890 Neo-V主板

近日，微星推出一款针对主流市场的主板——微星PT890 Neo-V。该主板采用威盛PT890芯片组，可支持英特尔P4、Pentium D、Celeron D等LGA775接口的CPU，并支持最高1066MHz前端总线；2个DIMM插槽支持最大4GB的双通道DDR2 533内存；



配有2个Ultra DMA 133 IDE接口和2个SATA接口（还可实现Raid功能）；板载ALC850音频解码芯片，支持7.1声道回放。**市场参考价：599元。**

2199元超低价台式机

近日，北京中关村出现了2199元超低价台式机，该电脑采用威盛“中国芯”VIAPC1000处理器、256MB DDR内存、40GB硬盘（7200r/m）、52×光驱和15英寸CRT显示器，只要再加299元即可升级到17英寸纯平显示器。这样的配置满足办公、学习、上网和娱乐等功能游刃有余。另外，该电脑采用小机箱设计，占用空间小，可立可卧，轻便易携。由于威盛芯片功耗较低，因此用户也大可不必担心主机散热问题。

索尼NW-E000系列随身听发布

2006年5月25日，索尼（中国）有限公司发布了Walkman数字音乐播放器家族的最新成员——NW-E000系列。该



系列款式时尚纤巧，内置锂电池，在播放ATRAC3格式文件的情况下，播放时间长达28小时。并独有疾速充电功能，3分钟充电即可保证电池使用时间达3小时。提供粉色、蓝色、紫罗兰色、黑色及绿色5种色彩，采用内置闪存，拥有512MB（NW-E002F）、1GB（NW-E003F）、2GB（NW-E005F）三种规格。

威刚新款闪存"中国风"面世

近日，威刚科技推出了全新"中国风"闪存盘。该款闪存盘提供256MB～4GB不同容量规格，支持USB 2.0高速传输规范，读写速度达120×，可实现18MB/s的数据传输，并支持热插拔与随插即用的功能，可在Windows Me/2000/XP、Linux 2.4版、Mac等多种操作系统下无驱使用。

亚钛5010超酷上市

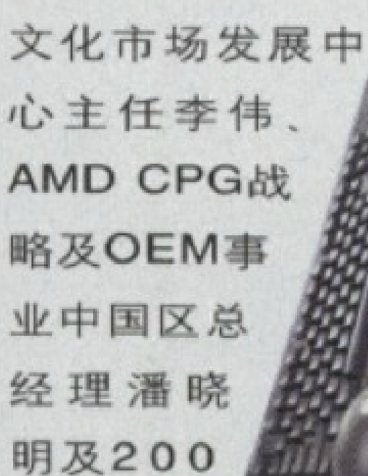
近日，亚钛数码在中国市场推出了一款音箱新品黑侠5010。该产品采用黑色外观，规则的曲线应用弱化了黑色以及直线。支持DVD 5.1和立体声两种音源输入方式，并带有高中低音完全分离技术。**市场参考价：690元。**

蓝科80GB移动硬盘上市

近日，建达蓝德公司推出了80GB蓝科2.5英寸移动硬盘。此次新推出产品的外观延续了蓝科2.5英寸硬盘的设计思想，采用银灰色设计。转速5400r/m，最高传输速率达480Mbps，采用USB 2.0接口，同时兼容USB 1.1/1.0接口，支持Win 98/2000/XP等多种操作系统，并具有"一键备份"功能。**市场参考价：1199元。**

方佳发布网吧解决方案暨服务器新品

2006年5月23日，方佳电脑在京召开新闻发布会，推出"方佳电脑网吧行业整体解决方案"，现场展示了最新的服务器和网吧专用产品。文化部文化市场发展中心主任李伟、AMD CPG战略及OEM事业中国区总经理潘晓明及200余位网吧经营者出席了发布会。方佳电脑和服务器全部采用AMD处理器，支持64位计算，对网络浏览、多媒体应用、游戏竞技等网吧实际需求进行了优化，并为网吧管理员日常的软件分发、系统升级、资产管理、远程维护、即时通讯等问题提供了全面的行业应用解决方案。





星线空间启动网络IP电视世纪工程

2006年5月27日，北京星线空间信息技术有限公司在人民大会堂召开新闻发布会，宣布星线空间世纪工程正式启动。星线空间的股东之一为北京华旗资讯数码科技有限公司，而目前其战略合作伙伴有中国卫通和辽宁电视台数字频道GTV等。该公司研发的星线空间视频互动平台整合了卫星、有线网络和地面宽带网络资源，通过卫星宽带网为网吧用户提供高品质IP视频服务。据悉，"星线空间"网吧电视产品在全国的总运营由安徽省澳澜科技发展有限公司负责。

艾尔莎推出V系列FireGL绘图卡

2006年5月30日，艾尔莎（ELSA）科技股份有限公司在北京召开了发布会，正式发布最新一代ELSA ATI FireGLV系列产品。艾尔莎合作伙伴北京信实百佳科技有限公司总经理高树荣、ELSA行销总监黄英哲和ATI图形工作站总经理钱中行均到场。ELSA ATI FireGL新V系列包括之前已发布的FireGL V7350、V7300，新发布的高端FireGL V7200、中端V5200和入门V3400/V3300，全部采用PCI-E x16接口与512位环状显存架构，搭配1GB/512MB/256MB容量显存。

技嘉首推DSS安防主板

2006年6月2日，技嘉科技在北京举办"嘉眼通 安天下——技嘉科技Digital Security Surveillance新品战略结盟发布会"。会上，技嘉全球通路总经理江国祥、Intel亚太区通信市场总监程宇梁、SmoothWay（顺威国际）运营长庞宗璧共同宣布了战略合作协议。技嘉"嘉眼通"安防主板GA-8I945G TE可兼容PCI/PCI-X/PCI-E等接口的视频监控卡，通过内建TPM安全芯片可提供凌驾于操作系统及软件安防系统之上的安全防护；支持高达8个硬盘阵列，可使用硬盘容量达4000GB。基于"嘉眼通"的监控体系拥有智能型侦测搜寻、移动物尺寸筛选、PTZ摄影机自动追踪、行动化监控等功能，可看守多个安全区域。



"维金（Worm.Viking.m）"病毒专门破坏"可执行文件"

病毒名称： 维金（Worm.Viking.m）

威胁级别： ★★★☆

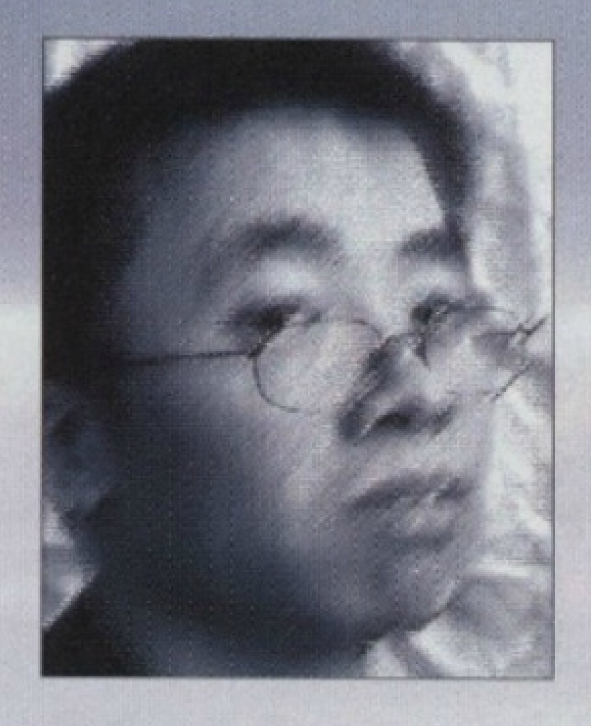
维金（Worm.Viking.m）病毒是一种运行在Windows平台下，集成"可执行文件感染"、"网络感染"、"下载网络木马或其它病毒"的复合型病毒，具有极强的破坏性。

发作现象： 病毒运行后将自身伪装成系统正常文件，通过修改用户系统注册表项使病毒开机时即刻自动运行；同时，该病毒利用"线程注入技术"绕过网络防火墙的监视，连接到病毒作者指定的网站，下载特定的木马或其它病毒。感染该病毒后，病毒会从Z盘开始向前搜索所有可用分区中的.exe文件，然后感染所有大小27kb-10MB的可执行文件，感染完毕，会在被感染的文件夹中生成一个处于隐藏状态的系统文件：_desktop.ini，如果您的系统中发现此文件，表明您的系统可能已感染此病毒。该病毒主要通过共享目录、弱密攻击、感染系统文件、做为邮件的附件等方式进行传播。

专家支招： 金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006.06.02版本的病毒库即可查杀该病毒；如未安装金山毒霸，可以登录http://db.kingsoft.com免费下载最新版金山毒霸2006或使用金山毒霸在线业务清除该病毒，或拨打电话010—82331816寻求金山毒霸反病毒专家帮助。

专家提醒： 对于电脑病毒的防范，一定要养成良好的电脑使用习惯，及时下载微软漏洞补丁，并及时升级杀毒软件，在上网时一定要开启杀毒软件的实时监控功能，以免受到病毒攻击。

有多少芯可以胡来?



■本刊记者 冰河

2006年5月16日，中国工程院院士倪光南向外界承认，2006年初他曾经主动面见科技部领导，自作检讨"负荆请罪"。

到底是什么事情，让这位在科学界素有清名的老学者做出如此举动呢？事情缘起"方舟"。

1999年9月，早年曾经在中科院计算所攻读研究生学业的李德磊找到倪光南，就他回国所在的企业百拓立克遇到的问题进行商讨。由于李德磊早在上世纪70年代末即进入中科院学习，1980年留学加拿大后获得博士学位，并成为加拿大约克（York）大学终身教授、加拿大国防部高级顾问，后在美国摩托罗拉公司、日立美国又曾担任高级技术管理职位。无论学识上还是经验上，倪光南院士都对李德磊教授有充分的信任。在对李德磊领导的团队和项目能力进行深入了解之后，认为他们在编译器设计、芯片设计以及操作系统设计方面的人才积累已经很完善，基本具备自主研发CPU的技术能力。李德磊接受了倪光南的建议，决定针对CPU芯片技术这个中国一直处于空白的领域进行攻关，而倪光南则出力协助李德磊四处寻找投资。

于是，2000年3月8日，北京中芯微系统技术有限公司（"方舟科技"前身）在京注册成立。法人仍然延用BBT（百拓立克）原法人，注册资本为600万元。其中，李德磊的弟弟李德晶、弟媳张雅军分别持有35%的股份，其余30%股份由BBT老股东均摊。

2000年5月，经倪光南牵线，深圳民营企业家表示愿意出资支持中芯微的CPU研发，随后，首笔高达2000万元的资金到账，后期又投入3000万元资金。

2001年4月，"方舟1号"研发成功。2001年5月，倪正式出任中芯微系统战略市场部副总，为中芯微做拓展市场的前期工作。7月，经过高级别的专家技术鉴定会，并由四部委联合召开了盛大的发布会，"方舟1号"轰动一时。2003年，中芯微改变法人注册和资本构成，李德磊成为了企业的掌舵人。而此时曾经为了方舟科技出力不少的倪光南却悄然去职，原因不明。

在此之后，国家开始陆续投入大笔资金支持方舟1号、2号的研发。单信息产业部所辖的电子发展基金就为方舟科技提供了400万元的电子发展基金，创下了当时电子发展基金资助单个项目资金之最。方舟科技的科研项目还入选了国家"863"科研计划重点项目，获得了在政策上、税收上、土地上的多方优惠。而方舟2号芯片也在联想、京东方、泰丰、长城等知名厂商中得到广泛认同应用。2003年，在政府采购中胜出的网络计算机均采用了方舟系列芯片。一时间方舟科技的声望达到了最顶峰。

可惜的是，方舟的辉煌背后到此已经出现了阴影。

曾被列为国家863计划重点项目的，要求在2003年12月完成的"方舟3号CPU"，在2004年6月因已延期半年未按合同交付，受到了"863计划"专家组的检查，并指出"资金完全没有按照合同的要求与预算走"的问题。2005年初，方舟科技曾向"863计划"工作组申请验收，但由于仅有数枚工程样片、未量产、未经大量测试，亦未按照合同研制0.15微米工艺的产品等原因，未能通过863专家组的验收。2005年年底，"863计划"工作组考察北京"十五"期间所有的863项目，方舟3号项目因为存在上述问题，被排除在考察内容之外。而从2005年开始，李德磊就在不同场合公开表示"方舟今后不再做CPU"。即使在863计划"专家组检查"方舟3号"项目时，李德磊也曾对相关专家明确谈到不再继续做CPU研发而改做小灵通的计划。

与此同时，一栋总建筑面积在1.5万平方米左右的方舟大厦，却在中关村软件园即将投入使用。这块地是2001年"方舟1号"发布之后，中关村为了表示对方舟科技研发CPU的支持而划批的。这块土地的转让价在当时的市值即高达4000余万元，其中，2000万元来自中关村管委会所提供的土地补贴金，另2000万元则从中关村软件园注资方舟科技时的股东款中扣除（2002年11月，中关村软件园向方舟科技注资5000万元，持有其5%的股份）。这意味着方舟科技为此大厦的实际花费非常低，可是为了获得这些优惠条件而扯起的大旗"国产CPU"却即将被抛弃。

正是有鉴于此，当初为了方舟芯片而四处奔走的倪光南院士非常愤慨和惭愧，并引咎请罪。从方舟已经开发出的芯片在市场上的表现来看，倪院士的眼光没有错，方舟的确有技术实力研制出符合市场要求的CPU芯片。只是用科技部匿名人士的话来说，倪光南院士"精通的是技术，他看清了技术，却没有看清人"。作为手持外国护照，回国从事商业研发的商人李德磊（从中芯微成立之初，李德磊即已辞去在学术机构和官方机构的职位和头衔），在CPU这样一个投资大、周期长、价值高的项目和小灵通这样周期短、收益大的项目之间如何选择是倪院士这种学者无法明白的。尽管方舟事发之后，李德磊也向外界就为何要放弃方舟芯片项目做了一些解释，并证明国家投入方舟科技的"863"专项资金并未被挪用，"方舟3号"搁浅的原因是因为一些"人事上的恩怨"。不过看着公司董事会中李德磊、其弟李德晶、妻兄王小苏占据的3个位置，又有什么样的人事恩怨能让"863项目"能搁浅3年呢？

"汉芯"的真相已然大白，作假者虽未身败却已名裂，虽然还在上海开着跑车上班，但相信其人的商业前途已经彻底完蛋。而"方舟"芯片又给大众设置了一个新的迷局。芯片，又见芯片，在这个小小的硅晶体制品上，还有多少不为人知的猫腻和阴沟呢？

中国共享软件发展的新探讨

■本刊记者 司马平安



一直盘算着通过"多品牌打包"走向纳斯达克的千橡互动集团董事长兼首席执行官陈一舟在6月2日又把全新的中国软件社区（http://www.shareware.cn/）带给了国内的广大网民。从此，他的网络社区与服务方阵变得更为充盈。不但有MOP的草根艺术、DONews的高端视线，还有了软件网络化中的大浪淘沙。

在宣布推出中国软件社区的同时，千橡互动集团还主办了"启程掘金之旅——首届中国共享软件发展与盈利模式研讨会"作为支持机构代表，信息产业部信息化推进司副司长张会生、中国软件行业协会理事长陈冲、中国互联网协会会员服务部部长、行业自律工作委员会秘书长杨君佐等领导出席了此次研讨会并致辞。此外，金山公司总裁雷军先生、江民公司总裁王江民先生、瑞星公司副总裁毛一丁先生、天空网合伙人陈亦光先生以及众多知名软件厂商、硬件厂商、软件作者、专业媒体及业内人士均莅临现场。

由于在会的都是中国软件行业内的知名人士，他们的不少观点值得我们深思，本刊记者注意到以下几点。

首先是陈冲先生谈到："软件行业贡献软件产品对用户来说无疑是必要的事情。但目前我国的共享软件市场由于缺乏有效的模式，导致很多优秀的软件作者、厂商对这个行业慢慢丧失了信心。所以我们要在鼓励开发的同时提倡融合，让各个方面达到多赢。对于企业而言，首先需要生存，所以盈利模式对他们来说非常重要。企业要挣钱，但我们的盈利模式也要得到用户的认可，所以这是一个非常关键的问题。这个模式需要和用户探讨，让用户接受，而企业自身既能生存又能发展，这个平衡点不容易找到。今天举办了这个活动，说明千橡互动集团认识到了这个问题。我个人认为更重要的是它要有一个扎实的行动，而这个行动还要建立在更为合理的先进理念的基础上。"

紧接着，千橡互动集团电子商务部高级运营总监蔡旭先生介绍道："从1999年开始，我们就一直致力于中国软件行业。希望为这个行业做点事情，也希望为我们软件的开发者和用户之间搭建一个桥梁，使相互的沟通更流畅，也使作者能够了解到用户的需求。同时也希望能够在这个行业中，通过带领中国共享软件得到一定的商业利益。大家知道一个行业没有一定的商业利益，不可能得到健康长久的发展。所以我们建立了酝酿很久的中国软件社区，当时考虑到为中国共享软件做一个平台。我们希望通过这个平台，能够和共享软件作者、软件用户以及媒体的朋友们达到一个共识。也就是说，找一条适合我们共享软件发展的最佳之路。这是一种创新，模式是不是最好现在还不好说，但这毕竟是一种新的模式，也是一个可以运行的方式。我们觉得一个模式的好与坏，检验它的标准是产品的运行效率。根据国际最新的中国软件市场年度综合报告中的数据统计，2005年中国软件市场全年销售额324.4亿元人民币，同比增长2.2%，其中应用软件占了57.7%，市场规模达187.3亿人民币，相比2004年的151.2亿增长了23.9%。2010年中国软件市场规模将达到796.9亿元，中国软件市场是大有可为的。在国内软件业普遍下滑的情况下，我们还是取得了一定的成绩，但共享软件在其中占的地位比较少。通过我们多年的统计来看，即便在发展最好的02年之后，包括02、03年，想占据国内软件市场整体的1%都很难，这确实是一种悲哀。因为共享软件发展到现在，我们对共享软件所做的努力，包括我们的创造者群体都非常庞大，早期加盟我们共享软件公司的主力开发人员数量在3000以上，但在这么庞大的队伍下我们取得的成绩还是很可怜。尤其现在没有一个机构能够把大家的力量整合起来，使开发者可以把更多的精力投到研发之中，因为同时我们还要做软件发行、推广、销售以及很多的售后服务。"

最后，陈亦光先生谈到："原来的创业者几乎都是一些左手拿键盘、右手拿着鼠标的人，慢慢发展了自己的事业。他们开发了很多的软件，随后就想把这个软件做大，以专门的下载平台实现对用户的服务。其实这是为用户考虑，用户希望下载速度快，下载的东西里面没有木马和病毒，而这些一个良好的平台都能提。其实做软件行业有一个共性，这种共性就取决于你有没有掌握用户，你掌握了用户就可能形成这样一个所谓千橡互动的社区。同时还需要更多的专注性。这种专注性就决定了你软件的品质。天空一直都是12个人做这方面的工作。今年又多了6个人，这6个人整天就是在网站查杀病毒，看看有没有不适合用户的软件，这些问题软件在这个网站上基本上找不到。另外一方面创业者们还在不断寻求一种下载的品质——怎样提高我的带宽，增加我提供下载的服务器。就拿一个游戏软件来说，可以将它的价值发挥到很大。现在下载软件的速度越来越快，整个软件行业越来越制度化，很多软件方便了大家，但这些所有的便利和进步，也都为木马等病毒软件提供了一个非常好的基础。时间长了，创业者们逐渐形成一个圈子，大家都一起探讨，哪种来源好、哪种来源不好，这种情况下就需要一个研究的主题，也就是我们现在的社区。所以整个共享软件行业我们都在掌握它的共性，也同时在聚焦它的专注性。"

虽然一次讨论会无法左右整个行业的发展，但总有一些声音在影响着我们即将走过的道路。通过这次研讨，人们也自然而然地会把更多目光投入到陈一舟的软件社区上。

有关陈一舟做社区，有人说是做内容，可社区的核心内容并不是他做的，而是来自网络上一个个名不见经传的高手。那么，他应该是做服务？除了全新的中国软件社区要下大工本服务于软件开发者外，其他的社区可不用那么辛苦。所以说，他要做的其实是一个又一个的平台，把网上的宝藏浓聚在这些平台之上。他的矩阵，核心竞争力在于品牌，在于互联网上的吸引力，而他的钱来自于这些平台上一个又一个乐抒己见的剩余劳动力。以网养网，是我所见到的陈一舟比别人聪明的一步棋。站在巨人的肩膀上，他又怎能看得不比别人更远一些呢？

四核出击——GeForce 7950 GX2与Quad SLI系统

■晶合实验室 魔之左手

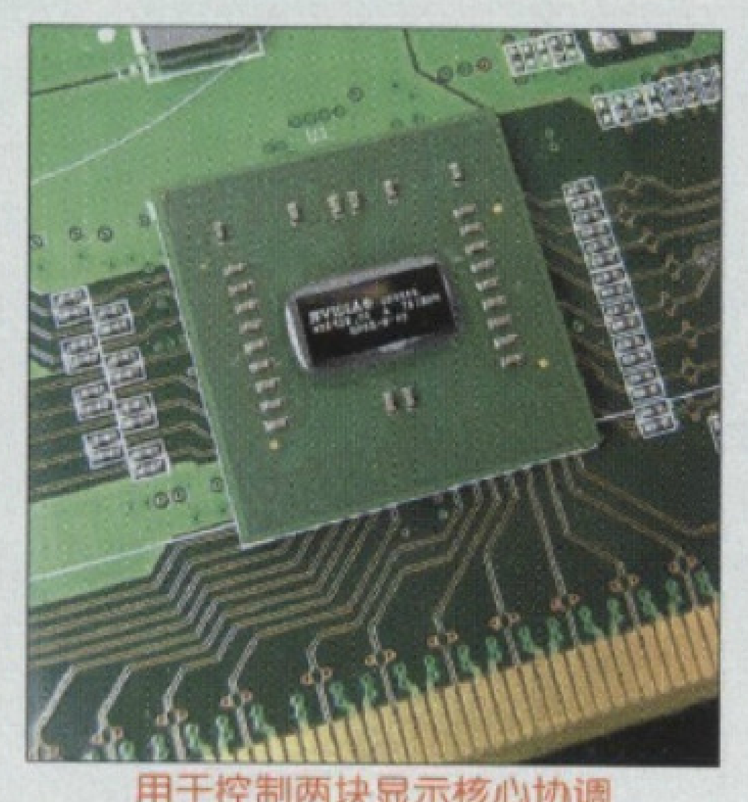
厂商： NVIDIA／XFX（样卡提供）
上市： 2006年6月
售价： 19999元（两块卡）
附件： 视频输出线、电源线等
推荐： 发烧级游戏玩家
咨询电话： 0755-88837668

并行处理应该是目前个人电脑领域最热门的技术，由于受制造能力、系统承受能力和成本的限制，对个人电脑来说，单芯片性能已几乎达到了一个极限。不过处理器乃至整个个人电脑领域的摩尔定律仍未改变，因此本是在服务器、工作站等高端专业领域为追求最高性能而广泛应用的并行处理技术，逐渐被引入了消费市场。理论上说，并行处理可在不提升单芯片频率的基础上，成倍提升性能。最初的类似设计应该是双通道内存架构，接着便是显卡SLI系统，然后则是如今热门的双核心处理器。

NVIDIA作为很早就推出双显卡系统SLI的厂商，其相关方面的经验相当丰富，在对手推出了类似的双显卡系统之后，又发布了更强大的多GPU SLI系统——支持4显示核心并行处理的Quad SLI。同时，NVIDIA也对其旗舰产品进行升级，推出了GeForce 7950 GX2。它的名称给人特别的感觉，因为GX2编号中包含了它的一个特征，即它本身就是一款双芯片显卡。从编号可看出，7950 GX2是GeForce 7900的小幅升级产品，类似的升级编号在NVIDIA的产品中已出现过多次，不过这次7950却是在降低核心显存频率的同时，集成了两块显示核心。



GeForce 7950 GX2的显示核心


用于控制两块显示核心协调工作的控制芯片

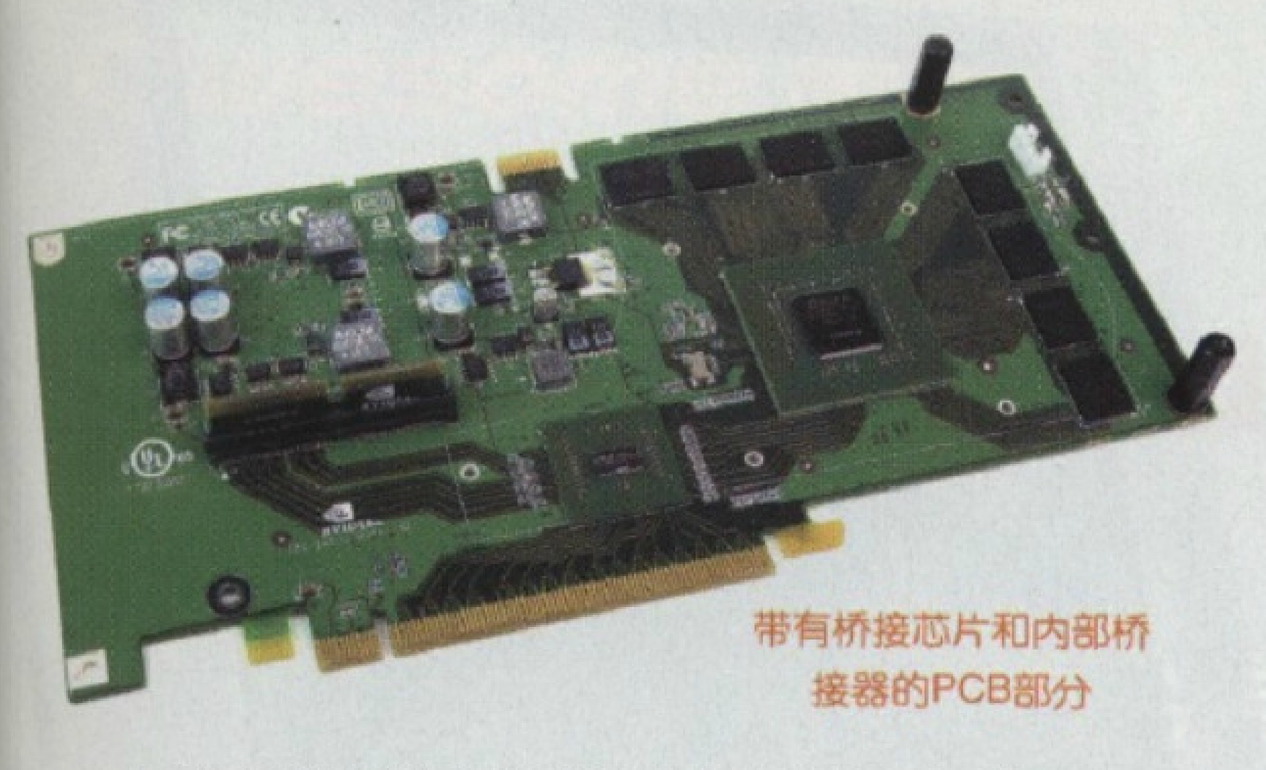
GeForce 7950 GX2显卡的结构更像是一款整合式的SLI系统：两颗核心分别拥有自己的PCB板，其显存、散热装置及供电电路等都是独立的，其中一块PCB上装有控制芯片，两块PCB由桥接器连接。除缺少一个PCI-E接口外，本身和SLI系统的构成几乎完全相同。

7950 GX2的核心规格与GeForce 7900 GTX相同，拥有24条像素渲染管线和8个顶点渲染单元，标准核心显存频率为500/1200MHz，频率和GeForce 7900 GT处于类似的水平。由于每块PCB上均安装了512MB显存，因此每块GeForce 7950 GX2上的显存容量都高达1GB！

安装好的Quad SLI系统结构

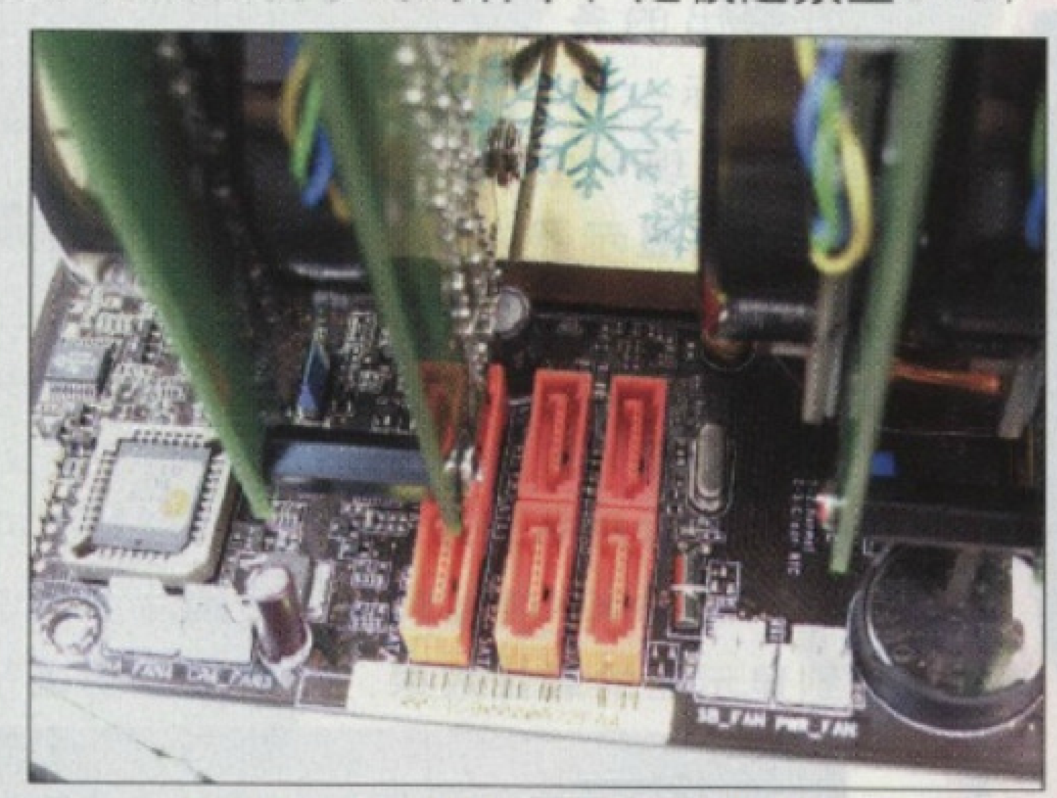
明显降低的核心显存频率让7950 GX2的发热量得到了一定控制，否则很难将两款发热量巨大的顶级显卡如此紧密地安装在一起，并尽量减小散热片和风扇的体积。当然，其功耗也有明显降低，否则对玩家的电源来说是非常严格的考验。而实际测试中，GeForce 7950 GX2在我们的顶级测试平台上可直接使用400W电源，运行相当稳定。

GeForce 7950 GX2本身就是一款SLI形式的显卡，不过它还支持双卡的SLI，也就是说系统中将有4个显示核心，这就是NVIDIA最新的Quad SLI系统。由于目前的主板最多只


带有桥接芯片和内部桥接器的PCB部分

能提供2个PCI-E x16显卡接口，因此毫无疑问Quad SLI系统只能采用7950 GX2显卡来组建。它将与已普及到低端市场的SLI形成新的高低搭配。

作为最早推出GeForce 7950 GX2产品的厂商，XFX（讯景）为用户准备了3款不同的型号。除了NVIDIA官方标准频率外，还有两款超频版产品。这次我们拿到的样卡，是被超频至570／1400MHz（显存/核心）的顶级版本。XFX GeForce 7950 GX2的散热片是类似于7800 GT的薄片型，以便将两块PCB并列安装。显卡在两块PCB板之间采用了多个金属立柱固定，安装非常牢固，其厚度并不比GeForce 7800／7900 GTX增加很多，但因为两块PCB版长度相同，体积还是有所增加。由于显卡长度已接近了主板宽度，因此会影响到主板上一些接口的使用。


Quad SLI影响到了两个SATA接口的使用

XFX的GeForce 7900 GX2采用核心显存一体式散热片，风扇直径较小；板上有个外接电源接口，并提供了两个DVI接口及1个S-Video接口。与早期样品不同的是，这款显卡上只有一个桥接器接口，更便于Quad SLI的安装。

我们的测试平台采用AMD目前顶级的Athlon64 FX62处理器，华硕M2N32－SLI主板，海盗旗DDR2 1066 512MB×2（测试时工作频率为DDR2 800），迈拓MaXLine Ⅲ硬盘。操作系统使用英文Windows XP+SP1，安装DirectX 9C和主板自带的nForce 5芯片组驱动，显卡驱动为NVIDIA公版91.27beta。作为顶级显卡产品，在一般设置下其强大的图像处理性能应付起来绰绰有余，反而要等待处理器的工作，因此我们直接进行了4倍抗锯齿（FSAA）+4倍各向异性过滤（AF）、8×S抗锯齿+16倍各向异性过滤的测试。

板载1GB（512MB×2）显存

测试成绩表

显卡	GeForce 7950 GX2		GeForce 7950 GX2 Quad SLI	
设置	4X AF+4X FSAA	16X AF+8XS FSAA	4X AF+4X FSAA	16X AF+8XS FSAA
3DMark 05 v1.20默认测试总分				
1024X768	14 288	13 895	13 823	13 549
1280X1024	13 413	12 747	12 964	12 566
1600X1200	12 298	11 124	12 222	11 251
3DMark03 build 360默认测试总分				
1024X768	22 968	15 069	29 246	21 202
1280X1024	18 120	11 100	24 321	15 931
1600X1200	14 704	7855	20 505	11 970
3DMark 06（1280X1024）总分				
总分	8542	8156	8856	8598
SM2.0	3 793	3 574	4 057	3 893
SM3.0	3 863	3 647	4 005	3 838
CPU	2 125	2 109	2 100	2 116
DOOM3 Ultra Quality，fps				
1024X768	159.5	125.4	154.0	149.7
1280X1024	142.5	91.0	151.4	139.5
1600X1200	119.0	58.9	149.8	107.3
Half-Life2 Canals场景，fps				
1024X768	187.81	161.49	174.62	166.46
1280X1024	172.62	113.94	167.00	114.93
1600X1200	149.48	83.73	147.18	100.57
FarCry 1.3 Very High，fps				
1024X768	102.46	104.4	101.49	102.17
1280X1024	93.14	96.54	99.0	99.60
1600X1200	64.58	71.03	85.07	88.36

若以单卡性能而论，GeForce 7950 GX2的性能明显高于GeForce 7900 GTX，当然前者实际上应算是一套SLI系统的成绩。两款并行处理的低频显示核心以单卡之名行双卡之实，且在驱动中并不会显示出SLI选项。

在测试中我们发现，尽管已启用了一般显示器和游戏中能使用的最高设置，但从4×FSAA+4×AF和8×S FSAA+16×FSAA的成绩差距，及GeForce 7950 GX2单卡和Quad SLI性能差距看，很明显在Half-Life2、FarCry等游戏中，显卡发挥仍然受到了处理器限制，造成多项成绩相当接近。而只有在DOOM3的Ultra Quality“变态”设置下，Quad SLI体现出比较明显的性能优势。同时我们可以看出，即使是单块GeForce 7950 GX2，也完全能使用最高图像质量，在1600×1200分辨率下流畅执行目前所有3D游戏。而要想真正享受Quad SLI系统的速度和画质，恐怕不仅要等待下一代大型3D游戏，还必须拥有一台（或多台）21英寸以上的CRT或液晶显示器才行。



拥有双核心和Quad SLI特性的GeForce 7950 GX2，无疑是目前玩家可得到的最强大的桌面显示系统。尽管在命名上NVIDIA很谨慎地采用了7950这样的型号，但显然该卡将开辟一个新的多核心显卡时代。我们认为，类似产品无疑将更多地出现在未来的显卡市场中，至少在硬件准备方面，“电影般的游戏画面”已离游戏玩家越来越近了。P



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★★☆

天韵第三作
——金长城天韵A93 LCD

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 长城　**上市：** 2006年5月　**售价：** 2299元
附件： 保修卡、外置变压器、电源线、D-SUB、DVI数据线等
推荐： 在有限的能力下想体验宽屏感觉的用户
咨询电话： 0755-27622380

宽屏、价格战、19英寸以上大屏成了今年液晶显示器市场的关键词，而金长城也在恰当时机推出了迎合几大“关键标准”的液晶产品——天韵A93。

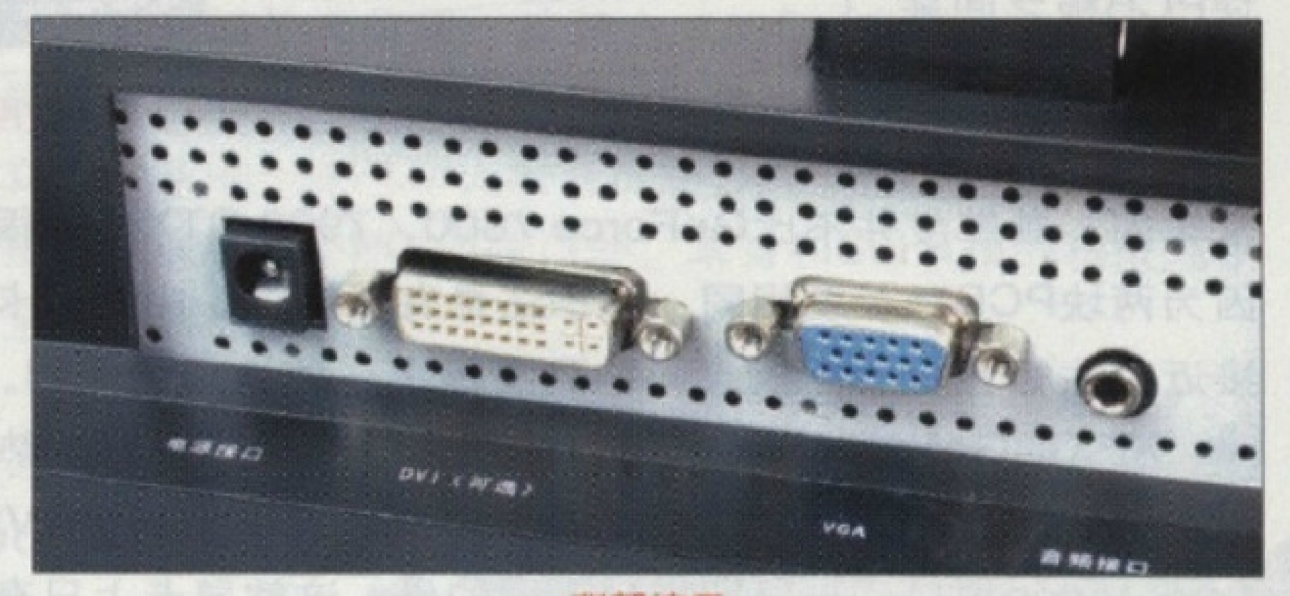
继天韵A91、A92之后，被长城寄予厚望的A93也加入了火热的液晶市场。从外观上来看，A93很像是一台液晶电视，屏幕两端的音箱被设计成较为流行的竖直造型。采用了外置变压器设计，因此机身厚度并不大：在19英寸16：10宽屏的衬托下，两侧银色镂刻的面板使边框并不显得厚重。OSD按键安置在屏幕的正下方，其形状和指向均经过精心修饰，使外观整体和谐统一。常亮的蓝色电源指示灯虽能增加几分科技感，但另一方面，耀眼的灯光会分散使用者的注意力，造成视觉疲劳。它的弧形金属底座延续了天韵系列简约的设计风格，不会占用过多的桌面空间，只是水平/垂直可调节角度需进一步增大。背部提供了音频输入、D-Sub、DVI、电源接口，但支架上没有提供理线装置。


侧视图

细节设计较为用心

A93的OSD菜单可设置项目继承了金长城系列的特点，一如既往地简单易懂，但可供调节的项目较少：仅有亮度/对比度、色温（三原色）、相位等基本调节功能。可提供1440×900的最高分辨率和850：1的对比度，亮度典型值为850cd/m²，上下/左右（水平/垂直）可视角度指标分别为160°/170°，拥有8ms整体响应时间。官方给出的各项指标，均达到了现今主流液晶显示器应有的水平。

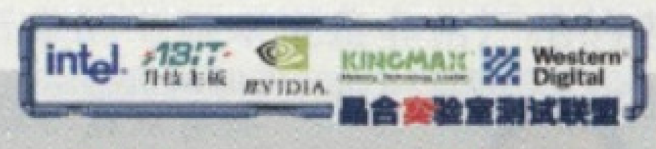
在实际测试中，其屏幕四角与中央相比稍暗，下方有少许漏光现象，整体表现尚可接受。观察文本文档时，文字细节表现较好。默认状态下，6500K色温偏红，而9300K色温则又过于偏冷。在使用过程中如想达到显示器的最佳效果，需要耐心地进行三原色调节。我们建议在玩游戏和观赏影片时，采用6500K暖色调；而在文本工作与浏览网页时，采用冷色调的9300K即可满足一般用户的视觉要求。可视角度方面，表现较为出色，即便从较大角度观看，色彩偏差也并不明显，与其标称值基本相符。色彩和层次过渡表现中规中矩，符合产品定位。


背部接口

16：10的宽屏是A93的卖点之一，无论欣赏DVD大片还是玩游戏，均会给人以较强烈的视觉冲击感和较大的视野范围，这是4：3标准比例液晶显示器所无法给予的感觉。但采用较主流的4：3显示的游戏和影片观赏时，左右两边的显示空间就有些浪费了。其环绕音箱表现一般，只能满足日常需求，要想在欣赏影片时体验震撼效果，最好还是另配专门的音箱。



A93的上市价格仅为2000元出头，与许多主流17英寸液晶显示器相仿，对预算不多而又想体验宽屏效果的用户来说较有诱惑力。但价格仅是赢得市场的因素之一，在产品的色彩和层次表现方面，长城A93与市场上的中高端产品还有一定的距离。

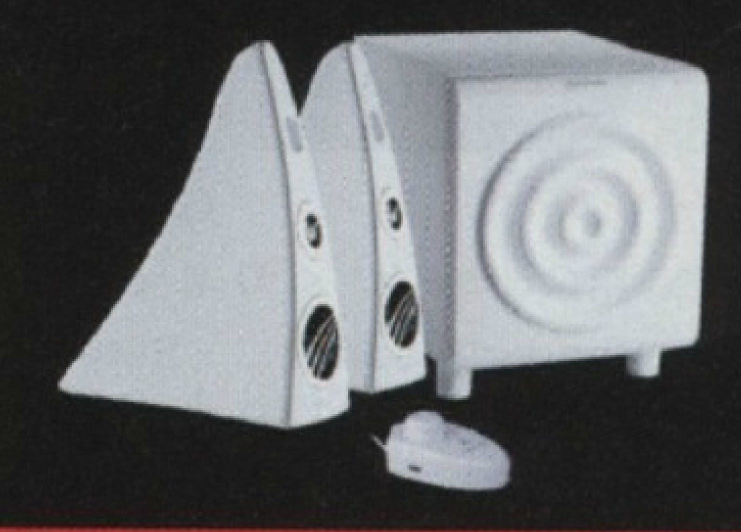


炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

Awesome 傲森®







大白鲨
PA-328P/N
额定功率:34W
喇叭单元:5"4Ω/2"4Ω
* 防磁声学箱体
* 线控操作更简便
* 低音箱地反射式设计

中国优秀工业设计大奖

珠光表面
双分频
线控带耳放

www.awesome.com.cn
Shark

上海总公司：021-64270808 北京分公司：010-82522288 广州分公司：020-38900809 成都分公司：028-85232766
上海傲森视听设备有限公司 上海市漕溪北路88号圣爱广场1310-1311室 AWESOME VISUAL & SOUND CO., LTD

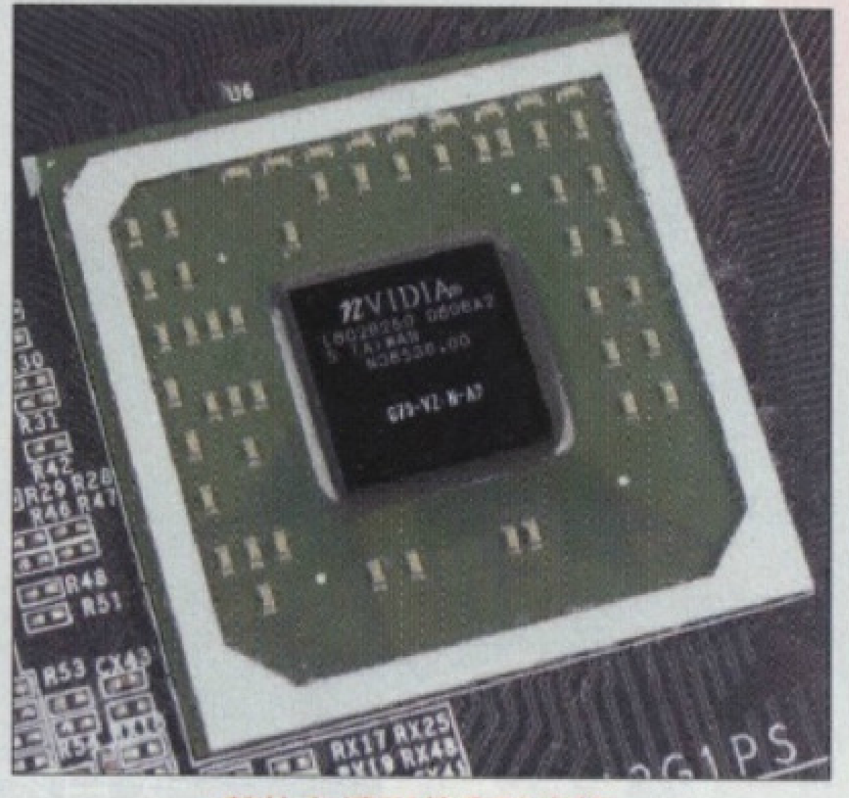
上阵父子兵
——XFX GeForce 7300 GT系列显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 讯景（XFX） **上市：** 2006年5月
售价： 699元/799元/999元
附件： 说明书、驱动工具光盘、视频输出线
推荐： 中端游戏玩家
咨询电话： 0755-88837668

尽管NVIDIA已在中端市场拥有较完备的产品线，但在ATI RADEON X1300/X1600的冲击下，原有的GeForce 7300/7600的性价比已不再吸引人。于是在600～1000元价位上，NVIDIA推出了不同显存和频率的GeForce 7300 GT来对抗其对手。

虽然名为"7300"，但GeForce 7300 GT采用的是G73而非G72核心，也就是说在血统上更接近7600系列。在规格上，GeForce 7300 GT与7600 GS走不同的路线。后者仅仅降低了核心频率，而7300 GT则是减少渲染管线数量，但频率却基本保持7600的高水准（特别是DDR3版）。GeForce 7300 GT拥有8条像素渲染管线和4个顶点渲染单元，介于7600系列和7300 GS/LE之间；采用128b显存位宽，可支持最高256MB的DDR2/DDR3显存。作为GeForce 7系列的成员，它也采用CineFX 4.0渲染引擎，对Intellisample 4.0、Shader Model 3.0、SLI等技术提供了支持。


芯片上清晰的G73字样

XFX这次送测的GeForce 7300 GT分为3个版本，价格从699元、799元到999元：DDR2版（题图右卡）的核心/显存频率为500/900MHz，采用256MB英飞凌2.2ns显存；两款DDR3版核心/显存频率均为550/1600MHz，分别采用英飞凌128MB显存（题图正中卡）和三星256MB显存（题图左卡），均为1.4ns显存。7300 GT尽管定位在中低端，但在设计做工、元件选材等方面仍相当出色，3款显卡均装有上部加强板以保证显卡PCB强度，都提供了S-Video和DVI+D-Sub接口。

我们选择其中定位最高但却是玩家最感兴趣的千元级256MB DDR3版本作为主要测试对象。测试平台采用Intel原装975X主板、P4 XE 3.73GHz、Kingmax DDR2 533内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP+SP1；主板安装Intel芯片组驱动7.2.2.1006，显卡驱动采用其自带的84.26版本。


256MB DDR2版本的7300 GT在价格上最具吸引力

项目/显卡	GeForce 7300 GT		
显存类型	DDR3	DDR3	DDR2
显存容量	256MB	128MB	256MB
核心/显存频率	550/1600MHz	550/1600MHz	500/900MHz
价格	999元	799元	699元
3DMark 05 v1.20总分			
1024X768	5133	4791	4062
1280X1024	4183	/	/
1600X1200	3425	/	/
3DMark03 build 360 总分			
1024X768	12 009	11 870	9534
1280X1024	9129	/	/
1600X1200	7153	/	/
DOOM3 High Quality，fps			
1024X768	108.4	107.1	95.6
1280X1024	88.3	/	/
1600X1200	68.1	/	/
Half-Life2 Canals，fps			
1024X768	104.36	104.00	91.26
1280X1024	66.83	/	/
1600X1200	51.42	/	/

即使是最低端的DDR2版本，在性能上也具有和RADEON X1600 Pro一较高下的能力，而其针对的却是价格定位更低一级的市场，因此对用户而言非常具有吸引力。



GeForce 7300 GT的推出丰富了NVIDIA的G73产品线，使其成为新一代"N卡"毋庸置疑的高性价比选择。而测试中3款XFX显卡的表现，也证明7300 GT是非常符合内地市场的产品。但要指出的是，由于7300 GT减少了渲染管线，DDR2版还大幅降低了核心/显存频率，高分辨率下速度下降较明显，因此难以满足部分追求高画质3D玩家的需求。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

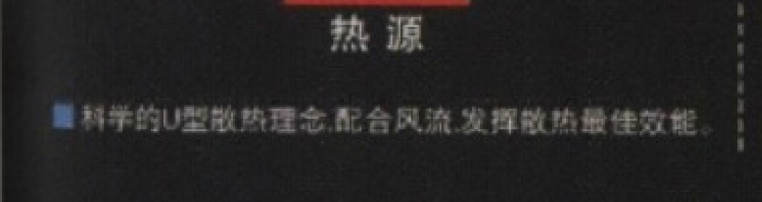
强大"U"势 烈炎散尽

U系列 CPU散热器

冷空气

热源

■科学的U型散热理念,配合风流,发挥散热最佳效能。

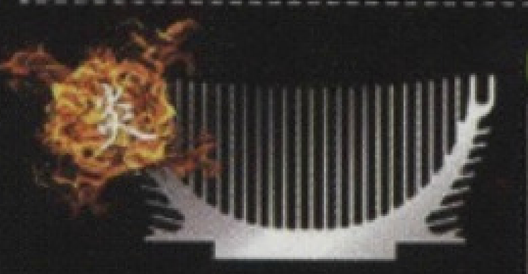


广告图片仅供参考，产品请以实物为准。

焰

CMI-775-14L / CMI-775-14B 支持Intel LGA775 2.8～3.2G 赛扬D全系列

额定电压	额定电流	输入功率	风扇尺寸	最大风量	风扇转速	轴承类型
12VDC	0.14A±10%	1.68W	80X80X25mm	28.8CFM	2500±10%	Long Life(14L) One ball one sleeve(14B)



CMA-K8-9L / CMA-K8-9B 支持AMD闪龙全系列 速龙64位3800+

额定电压	额定电流	输入功率	风扇尺寸	最大风量	风扇转速	轴承类型
12VDC	0.14A±10%	1.68W	80X80X25mm	28.8CFM	2500±10%	Long Life(9L) One ball one sleeve(9B)

客户服务免费热线：8008306099 www.foxconnchannel.com.cn

富士康®散热器

高频诱惑——金泰克DDR2 800内存

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 金泰克（Kingtiger） **上市：** 2006年5月
售价： 约800元（1GB） **附件：** 无
推荐： 采用高端Intel平台或AMD AM2平台的玩家
咨询电话： 800-830-1315

当AMD将CPU接口统一转向全新AM2构架，以对抗Intel Core系列时，也就宣告了DDR400的末路。AM2 Athlon64内置内存控制器改为支持DDR2 800内存，与Intel的发展道路相同。金泰克速虎系列也在此时增添了单条容量1GB的DDR2 800产品。

紫色6层PCB干净清爽，并大面积覆铜。正面8颗内存颗粒采用FBGA技术封装，编号为KTG800PS6408（据厂商介绍为Hynix颗粒），组成16×64MB，共计1024MB（1GB）的单条容量；内存默认延迟为5-5-5-15。测试采用华硕M2N32-SLI Deluex主板（采用nForce 590 SLI（C51XE+MCP55PXE）芯片组设计）。在Sisoft Sandra Pro 2005的内存带宽测试中，Int Buffered iSSE2和Float Buffered iSSE2分别达到了6418MB/s和6417MB/s，性能表现尚可。我们尝试对该内存条进行超频和降低延迟，但并不成功。



全新的构架升级引来的是周边部件的更新换代，DDR2可在今年内起到主导市场的作用。金泰克的DDR2 800内存虽然可超频性能欠佳，但等同于DDR 400的价位和终身保固的承诺，相信会得到不少新近装机用户的青睐。

晶合实验室测试联盟

炫目度： ★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★☆

精灵小鼠弟——罗技V400双激光头笔记本鼠标

■晶合实验室 别理我

V400是罗技为笔记本电脑量身定做的高性能无线鼠标，采用双波长激光追踪技术，有黑色和橙色可选。两侧使用了大量橡胶，延续了罗技一贯的多键风格设计，提供了前进/后退按键。由于体形较小，对于手掌较大的用户来说，握持感并不算太好。

它使用2.4GHz数字无线技术，应用范围约9.14米，具有自动节能功能，在接收器停止工作（如关机、脱离电脑等）时鼠标会关闭自身电源。由一节AA电池供电，连续使用约12小时后依然能正常工作。



无线设备和电池仓位

厂商： 罗技电子（Logitech） **上市：** 2006年5月
售价： 499元
附件： 说明书、保修卡、AA碱性电池等
推荐： 笔记本电脑用户
咨询电话： 021-64711188

V400需要安装最新的Setpoint驱动程序，否则在从静止到活动状态时会出现迟钝现象。罗技并未标注其技术指标，和罗技G系列无线鼠标实测相比，虽然V400具备双波长激光追踪技术，但定位和快速移动的连续性明显要弱一些，对鼠标底部介质的适应能力尚可。网上有用户抱怨在黑色界面上无法移动，但我们并未发现该问题。



V400采用了较新的技术，相对于同类笔记本鼠标来说，它的确具备厂商标注的“高性能”特点，只是与台式机使用的中高档产品还有一定差距。

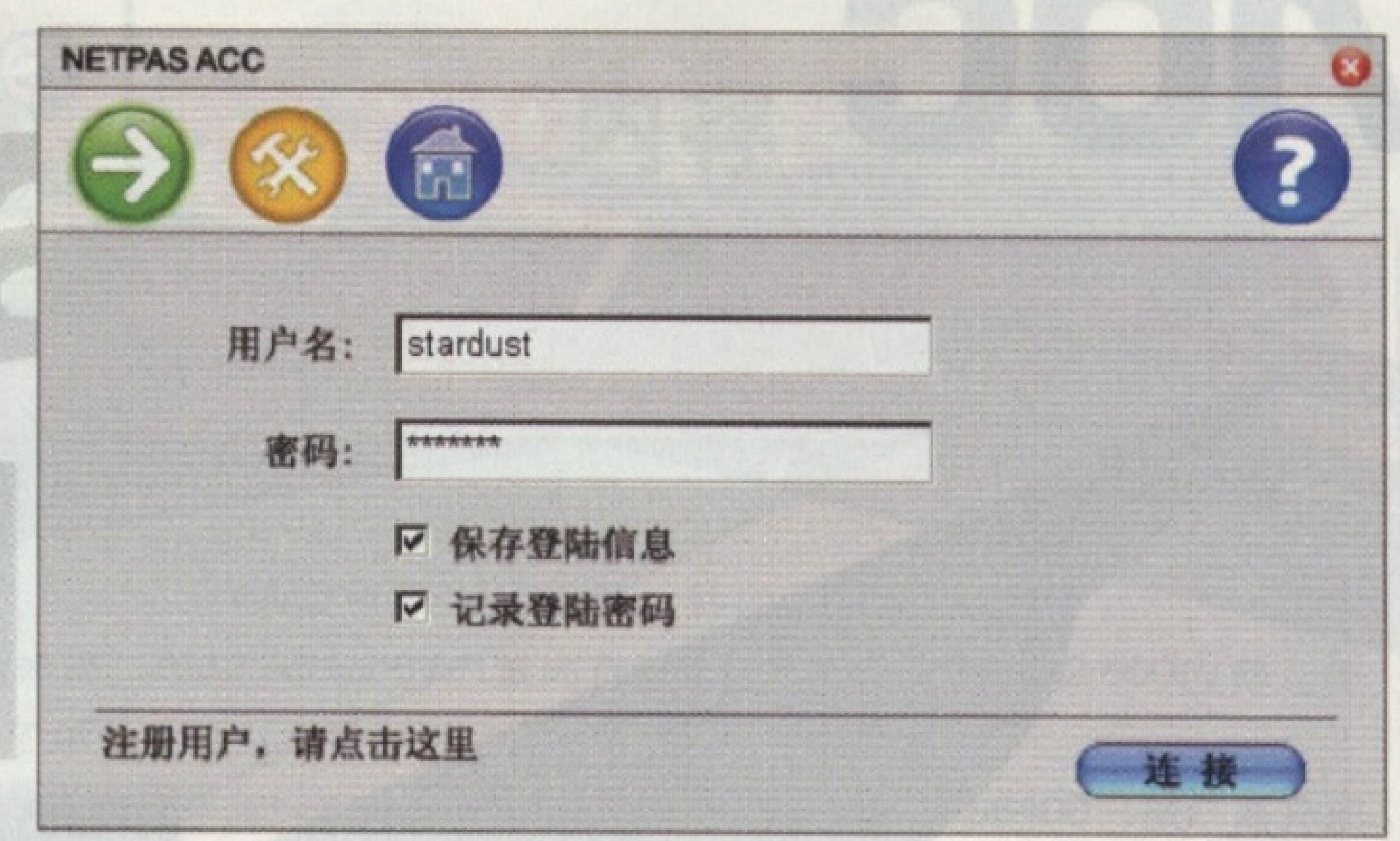


炫目度： ★★★☆
口水度： ★★★☆
性价比： ★★★

飞越网络鸿沟
——Netpas

■晶合实验室 Mu

厂商：北京联宇益通科技发展有限责任公司
上市：2006年5月（公测） 售价：暂定15元/月
附件：无 推荐：经常使用网络的用户
咨询电话：010-64801985



“世界上最远的距离不是天涯海角，而是你在网通我却在电信。”这是众多网友对于目前网络鸿沟的无奈调侃。自从网通和电信分拆之后，各运营商内部访问倒算是顺畅，但相互之间由于接口带宽原因，访问如蚂蚁一般慢。用户特别是游戏用户访问不同网络的服务器很不方便，而各内容服务商为了吸引用户，不得不在各种不同的运营商网络内增加很多镜像服务器以保证各种网络用户使用的网速，使得成本大增。针对这种情况，北京联宇益通科技发展有限责任公司推出了一款可跨越网间鸿沟的软件——Netpas。

鉴于用户的计算机水平参差不齐，Netpas作了简化设计，使用上非常简单。只需输入用户名和密码后点击“连接”即可（图1）。连接后用户会得到一个虚拟的IP地址，用于Netpas虚拟网络用户之间的识别，在实际网络上用户的IP地址将会表现为Netpas虚拟网的出口地址。而在软件设计上，Netpas也照顾了普通用户，并没有过多的设置和繁琐的界面，只要稍微设置一下就能享受无速度差别的网络服务了。

安装Netpas时，它会为电脑安装一块虚拟网卡，作为连接Netpas专用服务器之用。以网通和电信之间的通信为例，不管用户实际上处于什么位置访问对方网络内任何网站，都需要经过两者之间狭窄的带宽，就像千军万马过独木桥。并且由于传输路线可能绕远，因此会造成传输数据错误等。在用户进行网间访问时，Netpas会通过安装的虚拟网卡连接到联宇益通提供的专用服务器（图1），通过这样一座专用的传输“桥梁”加快网速。目前Netpas已经覆盖了包括电信、网通、铁通等全国范围的网络运营商及部分大中城市的地方运营商，并在不断扩展中，目标是要完成全国102家大小运营商，因此用户基本不需要考虑自己的网络是否在联宇益通服务的覆盖范围内。

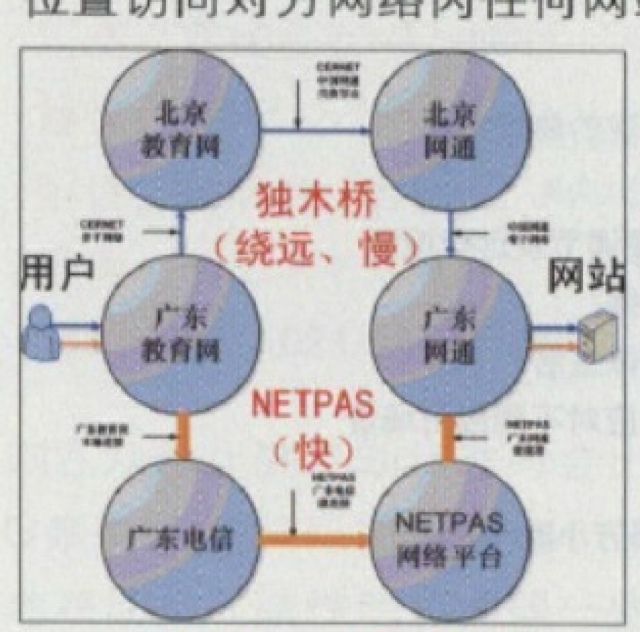


图1：Netpas加速原理

Netpas具有智能判定功能，不管是网通、电信还是教育网等网络运营商，网内的访问速度还是比较快的，这时是否使用Netpas对网速的提升并不大，极少数情况还会略有降低。这种情况下，Netpas会自动直接连接目标服务器而不使用专用服务器，这样可保证用户总是使用最快的线路连接网络。

测试中，我们使用了魔兽世界客户端程序自带的网速检测功能测试Netpas实际使用效果。测试机使用的是北京网通的ADSL，带宽为512kb。在不使用Netpas时，除开北京网通的游戏服务器（2区和6区）外，连接其他地区服务器的网络延迟都大于100ms，最高可达515ms（图2）。在如此高的延迟下很难进行游戏。使用Netpas并连接服务器后，所有服务器的延迟都小于100ms（图3），不管在哪里登录哪台服务器都可畅快地游戏了。除了网游之外，P2P下载、视频聊天等网络流量较大的各种应用都可以依靠Netpas获得更好的效果。



图2

图3

最后需要说明的是，Netpas是依靠联宇益通提供的服务完成网络加速的，与一般的系统优化加速没有关系。Netpas只能抹平不同网络运营商之间由于狭窄带宽及地域距离造成的网络延迟，并不能将用户从运营商申请到的最大512kb的带宽扩展到1Mb。同时由于更改了网络路线，在Netpas连接和断开服务器时可能导致应用程序联网中断，不过只需要重新连接一次就可以了。目前，Netpas还处于免费测试阶段，据悉收费运营后将提供包括汇款、电话、手机及游戏点卡等各种交费方式，以方便用户。



人为造成的网络鸿沟目前还难以改变，Netpas的出现无疑能大大改善这种局势。用户可不必放弃内容优秀但访问速度无法接受的网站，内容提供商也不需要花费更多资金投入到镜像服务器上，可专心完善和巩固主服务器，提供更好的内容。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★









NVIDIA全球高级合作伙伴

中端显卡 杀手

GEFORCE 7300 GT

现已全面上市!

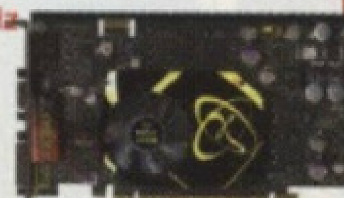
本广告所引用的游戏图案版权归UbiSOft育碧软件公司所有。

性能杀手

GeForce 7300GT 256MB 128bit GDDR3
PV-T73E-UAD

¥999

- ★ NVIDIA GeForce 7300GT图形处理器
- ★ 0.09 微米制程技术
- ★ 8条像素渲染线
- ★ 核心频率550MHz、显存频率1600MHz
- ★ 256MB 128bit GDDR3
- ★ 支持PCI Express × 16
- ★ 支持SLI多GPU处理技术
- ★ 支持CRT、TV和DVI输出
- ★ 完全支持DirectX 9.0C和OpenGL 2.0

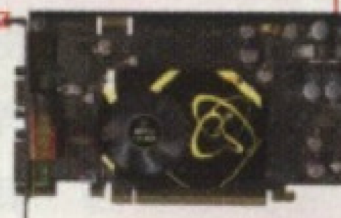


性价杀手

GeForce 7300GT 128MB 128bit GDDR3
PV-T73E-NAD

¥799

- ★ NVIDIA GeForce 7300GT图形处理器
- ★ 0.09 微米制程技术
- ★ 8条像素渲染线
- ★ 核心频率550MHz、显存频率1600MHz
- ★ 128MB 128bit GDDR3
- ★ 支持PCI Express × 16
- ★ 支持SLI多GPU处理技术
- ★ 支持CRT、TV和DVI输出
- ★ 完全支持DirectX 9.0C和OpenGL 2.0



价格杀手

GeForce 7300GT 256MB 128bit GDDR2
PV-T73E-UAS

¥699

- ★ NVIDIA GeForce 7300GT图形处理器
- ★ 0.09 微米制程技术
- ★ 8条像素渲染线
- ★ 核心频率500MHz、显存频率900MHz
- ★ 256MB 128bit GDDR2
- ★ 支持PCI Express × 16
- ★ 支持SLI多GPU处理技术
- ★ 支持CRT、TV和DVI输出
- ★ 完全支持DirectX 9.0C和OpenGL 2.0



XFX讯景显卡中国地区总代理：广州创嘉实业有限公司　全国客户服务及技术支持：0755-6128 3201　电子信箱：support@xfx.com.cn

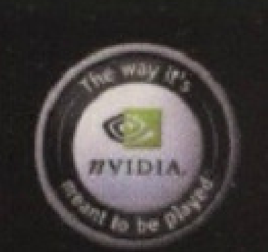








显卡玩家 玩家显卡
For gamers by gamers



编者按： 随着互联网时代的飞速发展，“网络文学”这一概念也在随之发展，与互联网本身的新陈代谢速度几乎持平，回忆几年前名噪一时的网络作者，似乎都已经成为蒙尘的记忆。与此同时，网络文学借助网络文化的推动，迅速地产生了不同的流派——虽然这些流派的代表作还很难与传统的文学作品相比。但这种根植于互联网发展而产生的一种广泛的网络文化现象，终究是我们难以回避的。

然而进入我们关注视线的，却不仅仅是网络文学作品大卖、网络文学站点被收购这样的亮色消息，而还包括“郭敬明抄袭案”而引发的网民大探讨这样的灰色的动态。

郭敬明在今年6月6日度过了他23岁的生日，这与他正式出版第一本书已经过了6年。而为什么在网上人们依然以“少年作家”的方式称呼他？为什么法院认定了他抄袭的事实，仍有无数网友在捍卫他？虽然郭敬明本人不是在网络上开始写作的，但是针对抄袭案的争吵风暴却是在网络上首先引发起的。

思考最终又把我们带回到这个话题上——网络带给我们什么？

在我们后半本专题企划栏目推出专题《在路边——探索中的中国游戏文学10年》的同时，我们组织人力撰写了这篇专题，以期能为互联网的发展再做一次小小的记录。

精髓？廉耻？冷眼观望“网络·文学”

■本刊编辑部策划
执笔 冰河、cOMMANDO、生铁

通行证，还是墓志铭？

“卑鄙是卑鄙者的通行证，高尚是高尚者的墓志铭”
——北岛

何谓文学？

根据北京大学出版社出版的《文学概论》中的内容，文学需要有以下几个特征：

文学是以语言为材料或者媒介的艺术。

文学是创造的艺术，是用语言创造一个虚拟世界，以生活为参照，但通常超越平凡生活。

文学是情感的形式，表达人类对生活对事物产生的情感。

文学是作者对生活评价性的反映，体现对生活价值的评定。

文学的定义和价值由读者决定。

这些答案很模糊，特别是最后还留下了一个有些矛盾的尾巴：文学的定义，应该由读者决定。那么之前给出的定义，对读者又有多大的约束力呢？

一旦文学作品出现了雷同，那么这个“抄袭”的罪名，是否又该由读者来决定呢？

这是一笔糊涂帐。

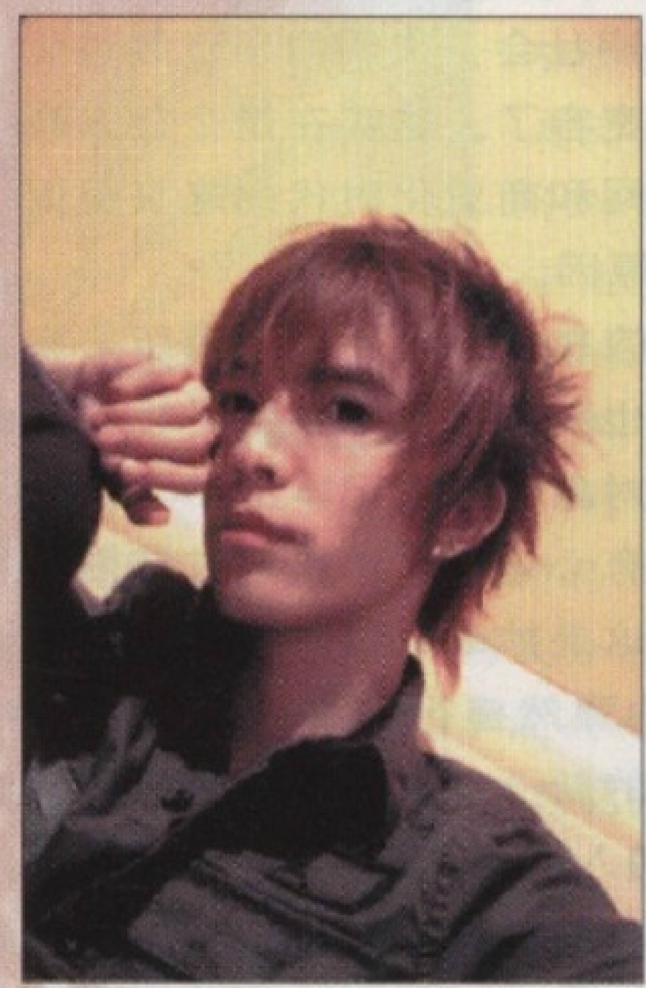
2006年5月22日，北京市高级人民法院就女作家庄羽诉少年作家郭敬明作品《梦里花落知多少》抄袭其作品《圈里圈外》一案作出终审判决：郭敬明抄袭事实成立；郭敬明和春风文艺出版社向原告庄羽赔偿21万元人民币，其中1万元为精神赔偿，二者应于7日内在《中国青年报》上公开道歉；停止《梦里花落知多少》在全国的销售销售发行。赔偿金在15日内支付。

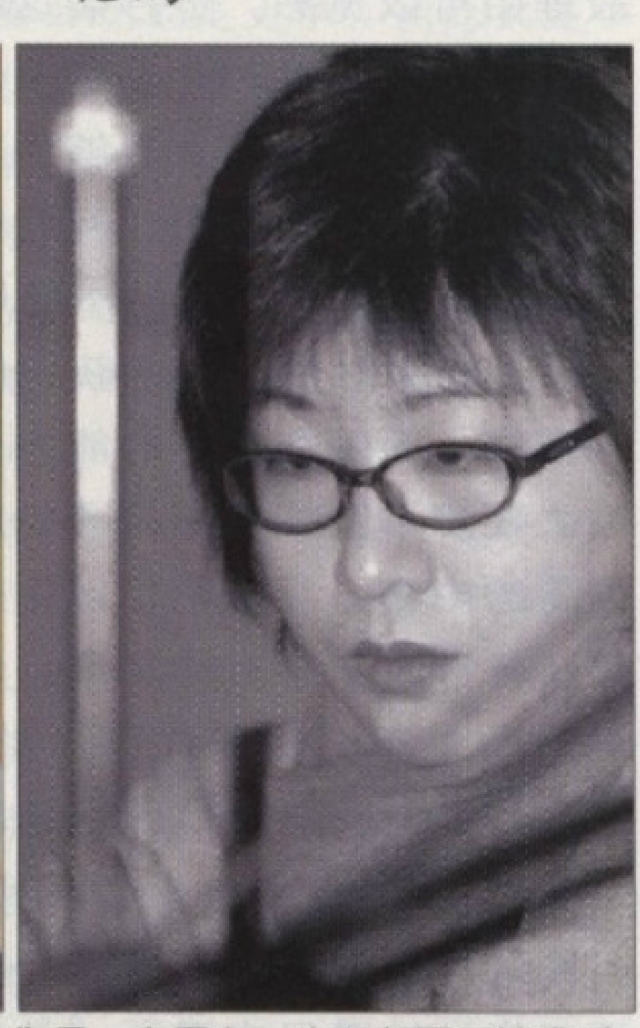
判决一出，已经沉寂多时的“郭敬明抄袭案”再一次成为各界关注的热点，文学界的人士，或者普通的读者，纷纷通过各种渠道表达自己的观点。文学圈的声音相对统一一些，基本都表示了对法院判决的尊重。但是





左图为小说《幻城》，右图是日本漫画《圣传》，据悉它是《幻城》的“灵感来源”





郭敬明（左）抄袭了庄羽（右）的作品。在网上，庄羽却要无端遭受很多青少年的漫骂

普通读者通过互联网表达出的态度，却表现出了两个极端。一方面是对郭敬明抄袭行为的谴责和净化文学环境的呼吁。另一方面则是对郭敬明的无条件支持。“郭敬明没有抄，就算他抄了，也抄得好看抄得漂亮，我们坚决支持他”。并谴责起诉维权的庄羽“无耻、炒作自己”。令人惊诧的是，这种“抄了也支持”的论调，在互联网上并不是少数，而是成为很多青少年“郭迷”的共同呼声。因为是自己的偶像，所以他做什么都是对的。哪怕他成为偶像的手段并不光明，也无所谓。如果文学的定义要让这部分读者来给出的话，“抄袭文学”无疑将会是中国文学（只有中国文学，外国文学中对于抄袭还是没有如此宽容的）中不可或缺的一个重要组成部分。

无独有偶，就在各界对郭敬明抄袭案正议论纷纷时，著名中文互联网社区“天涯社区”上又闹出了一桩抄袭案。曾颖是四川《成都晚报》“新闻茶坊”栏目负责人，无意间发现自己在互联网上曾经发表的一篇文章《桃花源祭》竟然成为2004年江西高考满分作文之一。愤慨之下在“天涯社区”上发贴表示要“追究到底”。未成想帖子发表后引来的回应并非是一面倒的支持，诸如“何必与一个小孩子一般见识，抄就抄了吧”、“你的著作权与一个孩子的前途，孰轻孰重？”、“是不是想炒红自己啊？你确定你就是原作者么？”的论调此起彼伏，更有“抄你是看得起你的文学水平，不要不识抬举”这样的话语出现，针对其维权的主张进行了多方抨击，实在让曾颖非常惊诧。而事件经过媒体的曝光，更引起多方关注和讨论。虽然这个抄袭者最终并没有现身，但互联网对于抄袭的无原则宽容风气，却让曾颖郁闷不已。在中央电视台《社会记录》栏目的采访中，他

无奈的问道：抄袭者理直气壮，被抄袭者反而饱受指责，这个社会是怎么了？

其实中国自古就不缺乏这种“文字大盗”，或者说叫做“文抄公”。只不过虽然“文抄公”不断，但一旦显形，受到的待遇还是一面倒的人人喊打。纵然此人有千般理由可以宽恕，但抄袭这种行为本身无疑是需要被谴责的。只是到了21世纪的文明社会，文明似乎已经进化到对“抄袭”也能有足够的宽容了。这实在是个让人瞠目的进化。寻其缘由，互联网和商业化时代的来临是促成这种“文明”出现的主要原因。

互联网时代，人们获得信息的渠道获得了前所未有的拓展，而保存信息的能力也获得了质的飞跃。相对于过去在图书馆按着书目寻找对象，在笔记本上抄下自己需要的内容。互联网可以让有心者轻松地检索并按需保存下各种自己中意的文章。这是抄袭泛滥的客观技术环境。而早年“少年作家”的骤然盛行，带来的盛名暴利，对随着互联网成长起来的新一代有着更现实的吸引力。如郭敬明者，虽然其初入文坛就被读者指责抄袭（除了《梦里花落知多少》之外，其作品《幻城》也被读者指证抄袭日本漫画《圣传》），并遭被抄袭者诉讼（庄羽早在2003年12月即针对郭敬明的行为提出了诉讼），但并不妨碍其作品依靠这种“模仿他人作品情节，改换更华美的文字包装”的手法在商业市场上获得巨大成功。金钱之下，文学身上的神圣光环早已褪去，只要书好卖，只要手法巧妙，又何必在乎原作者是谁？谁赚到了钱就是谁的。所以虽然如郭敬明一般成功者在文坛虽然尚未再次出现，但在鱼龙混杂的网络文坛却并不鲜见。至于文坛之外，“花儿”乐队的“嘻唰唰”风波也说明，“抄袭”已经渗入到了不少年轻人的骨髓中。

看来，何谓文学，在如今这个社会上，读者或者作者都没有什么发言权。“名”和“利”才是唯一有资格下定义的决策者。

至于郭敬明，面对法院的判决他一直保持沉默，直到距离法院判决15天强制执行生效前夕，终于在自己的博客上表明了自己的态度：“我会执行法院判决的赔偿和停止销售，那是出于我对法律的尊重。但我不会道歉！金钱、名声，这些东西，真不是那么重要，我都可以给予，惟独道歉，哪怕只是简简单单一句话，也决不会迫于压力而放弃了自己的原则、放弃了曾经创作时的辛苦，放弃了所有依然喜欢着我的文字的人的希望。”

果然理直气壮，只是不知，他的原则，或者说那些习惯摘抄的作者和读者们，他们的原则、辛苦和希望到底是什么呢？他们喜欢的又是什么呢？

“你们究竟是谁？”

郭敬明细长的脖子，染成焦黄色的头发以及他那张自恋的微笑的脸，随着他的自拍照深深地留在了笔者的印象里。

作为一位常年靠写作为生的人，我深刻地知道“抄袭”对于写作者意味着什么。

我的答案很简单，它意味着抄袭者并不热爱写作。正如一个职业运动员身体要比常人健硕，专业写作者的思考和心灵也自然会在写作中得到升华。无论是新闻、童话或者是小说，写作首先是一种面向自我的表达。如果一个人自己对自己也讲假话，那真是世界上最大的没必要。而从写作本身的角度讲，写作是一种创作，创作的快感是人生非常大的一种快乐。



“郭敬明细长的脖子，染成焦黄色的头发以及他那张自恋的微笑的脸”

从这两个角度看，对于热爱写作的人来讲，抄袭首先是没必要，其次是丧失创作的快乐。所以在写作中抄袭他人的人，一定不是一个喜爱写作的人。

正如上面一篇文章所述，抄袭者古而有之，笔者对郭敬明本人毫无兴趣，对一些人有意识地帮腔也毫无关注的兴趣——但是网络上一种奇怪的声音，却让笔者感到警觉。

一位搜狐网的网友在他对此郭敬明剽窃事件的评论中这样写道：“《圈里圈外》挺好看的，但我同样喜欢《梦里花落知多少》，不管他是否涉嫌剽窃，至少我看它的时候带给我很多的快乐。”

这样的话朋友之间说说好象没什么，但其逻辑显然是可怕的。

在中国图书信息网上，一位网友留言说：“既然是抄的为什么同一本书抄了才受欢迎？小四（指郭敬明）明明是不想和你们这种人争！”接着她又对一位喜欢郭敬明但认为他确实不应该剽窃的网友说：“那个XXX，你也不是什么好人！既然支持小四就应该一如既往的支持他！庄羽明明就是想炒作。你们看过《夏至未至》吗？现在的庄羽就像里面的那个变态冯晓翼一样，一个德行！”

另一位网友则说："人家写人家的，又没碍着你什么事，凭什么你就往人身上扣屎盆子呀，你要是嫉妒你就直说呀，看人红火了眼红干着急是吧。还文学价值尺度咧，装得跟你多有文化似的。不就是趁人大红大紫的时候你屁颠屁颠跑出来了。我们就是喜欢小四，怎么着了，嫉妒吧你，就是没人支持你，你自个回家慢慢玩吧！"

缺少起码的逻辑、缺少起码的理智到如此程度，确实让人无语，而更让人们不愿相信的是，这些留言者的年纪都在20岁以下，而且以女性居多。假如不是因为抄袭而是因为性侵犯而控告郭敬明，她们是不是还是会以这样的口吻来辱骂原告？答案或许是可怕的。

写到这里，笔者不禁想起了毛泽东对青年人讲的一句名言："世界是你们的，也是我们的，但是归根结底是你们的。"

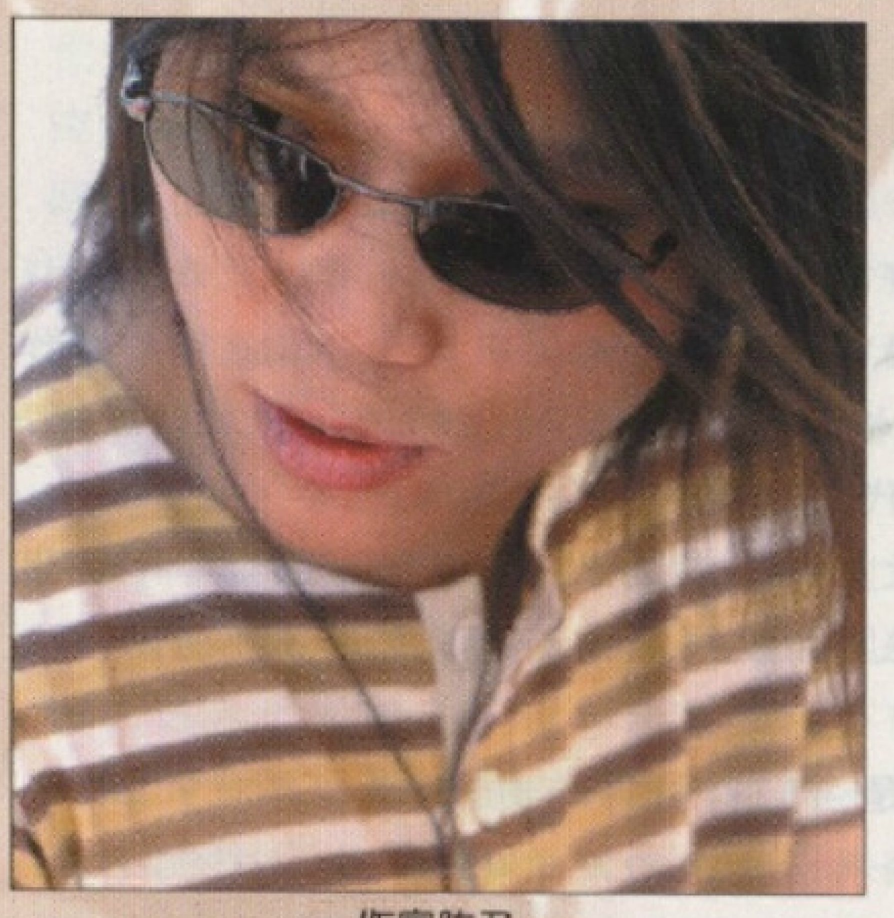
而现在的问题是，你们究竟是谁？

一位不愿透露姓名的新浪网专栏作家说："互联网的发展加速了网络群殴成为公众娱乐项目的进程。"也就是说，这种漫骂本身也是这种荒诞娱乐的一部分。

而资深编辑珍珠对郭敬明事件的看法则非常直接：我不喜欢这个人。从他给作品命名的方式，到他的读者群崇拜他的方式，都给人一种肤浅、自大又无知的印象。例如，大家都知道《梦里花落知多少》是三毛的著作，而郭敬明恰好也用了这个名字来命名他的书，据说有人提出这个问题时，郭敬明的FANS马上在论坛上声称"三毛是什么人，抄我们小四的东西"，可以肯定的是，他们确实不知道三毛是什么人。如果他的读者抱着这样"水平"来理解他的作品，那么他的写作水准可见一斑。

那么除去这些郭敬明的FANS在网上发表言论外，我们还能听到什么其他的声音呢？黑蓝文学网创始人、最初提出"70后"概念的作家陈卫就"网络文学"的相关话题接受了记者的采访。

记者：你对所谓的"网络文学"界的显性事件和人物怎么看？你认为他们是"文学"么？如果不是，为什么又归到这个范畴下？



作家陈卫

陈卫：我心里其实根本没有"网络文学"这一说，要么就是文学，要么就不是文学，网络只是一个平台，在这个平台上展示的可能是文学，也可能不是文学。我们这个群体，只是借助网络这个平台展示文学而已，但我们不会称我们展示的是"网络文学"。从几年来的事实来看，在"文学"前加一个"网络"不仅不意味着产生了一种"新的文学"，实际上只是侧重了网络的娱乐性和随意性，而使"网络文学"实际上离文学远得很，甚至文学的成分很少。所以，对所谓"网络文学"界的"显性事件和人物"，我几乎没兴趣，也根本不关心。

记者：郭敬明和韩寒你了解么？你认为区别在哪里？我的意思是……虽然专业人士不认为他们的作品属于文学范畴，但是或许普通人仍然认为他们代表着文学的未来。你认为一个投身文学事业的人，是否有必要去向民众澄清这种东西？

陈卫：应该谈不上了解。我觉得目前是一个"伪明星、伪偶像时代"，一切都是基于伪偶像崇拜的炒作，其背后都是出于一个阶段内短视的泡沫经济的需要。有人要发更大的财，于是就会挖掘当下尚未被开掘的空档，而所谓的"文艺"正是这空档中很大的一块。这些游戏规则只有少数炒作和被炒作的人在控制，民众并不了解，所以实际上没有任何人对所谓的民众负责。其中的郭敬明的抄袭、韩寒的骂人等，出于炒作技术的层面，只是大游戏规则内的一些小儿科而已，或者只是伪偶像炒作的溢出品和衍生物。至于文学，则更无必要向所谓的民众澄清，文学只且只能以作品本身说明也包括澄清一切。

记者：请问，你怎么定义"文学"？文字的美感达到怎样程度才算文学？

陈卫：这些问题确实是挺烦的，得写几千字才能说清楚，问题是最后还不一定奏效。并且我每说一句，都会遭到反驳。比如我说他们其实骨子里不爱文学，保证一大片反驳声；我说他们根本没什么思想，又是一大片反驳声；我说他们根本没有任何针对写作本身做过深刻的、有建设意义的思考和实践，又是一大片反驳声。

记者：呵呵，你还是等于说出了对他们的看法。你读过郭敬明等人的作品么？

陈卫：没有啊，到现在一个字都没读过，但应该有综合印象。他们做过什么？他们所做的和娱乐有什么区别？而他们甚至比娱乐还讨好：因为他们看起来比娱乐显得"深刻"。

记者：我很好奇，你为什么不象关注80后作家小饭那样关注韩寒，因为没遇到机会？

陈卫：我去关注韩寒应该是件更值得惊奇的事。虽然我实际上也并没有非常多地去关注小饭，但我应该还是知道小饭和韩寒至少还有质的不同。小饭至少还是在写作内部的，至少处于这个愿望之中的。

记者：王朔这个作家，他也一度是媒体界的宠儿，对这你怎么看？

陈卫：并不是所有的宠儿都不好、都有问题。郭敬明、韩寒他们怎么能够和王朔相提并论。

记者：你没读郭敬明，为何断言他不在"写作的内部"？因为你了解他的发迹史？还是别的原因？

陈卫：形象就是本质。

记者：能简单解释么？

陈卫：就是从外表的一些信息，实际上就能鞭辟入里地知道他的本质。所以，并不是要去了解一个人一个事物的一切，才能被认为了解了他一定程度上的本质。关键在于谁的眼睛在看。有时看看他的造型、看看他所谓写作之外的其他兴趣、以及表达这些兴趣的方式，就了解一切了。

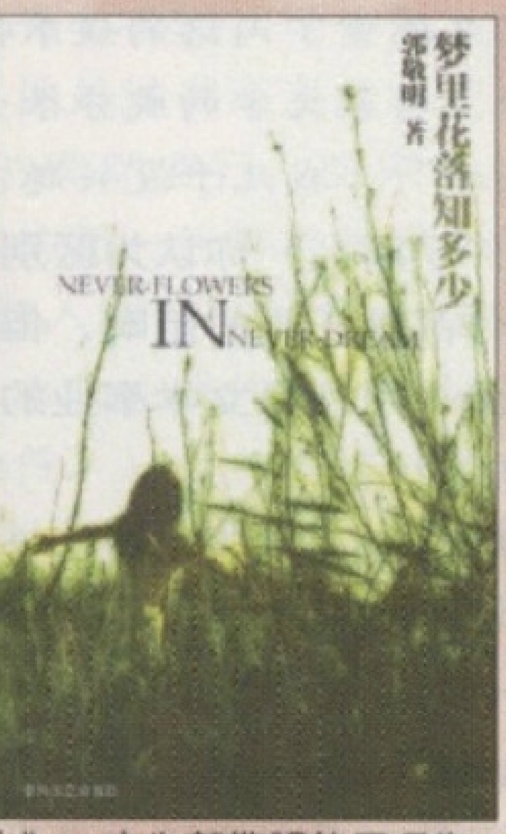
记者：你认为书商和网络在当代文学中起什么作用？

陈卫：更快更密集地暴露当代文学的问题。但凡众多蛆虫涌向一个病体并且无声地满怀窃喜地获利时，彻底解决这个病体的时日也近了。所以，应该鼓励更多的书商的涌动。

记者：社会对青少年的文学观是否应有引导的责任？

陈卫：其实也根本不存在"社会对青少年的文学观的引导"这个问题，因为这在目前根本就是不可指望的。







左为三毛的作品《梦里花落知多少》，中为郭敬明的同名作，右为郭敬明同名作的"灵感来源"《圈里圈外》

记者：可是，最起码应该让孩子们知道自己民族的语言文字的层次。孩子们可以对郭敬明着迷，但他们也同样该知道：哦，郭敬明只是在写一些故事。并且抄袭是错误的。

陈卫：对那些腐烂的FANS来说，不引导他们也就那样，引导了可能只是增添一个陪伴他们的青春岁月的主题而已。对那些注定要属于真正的文学的人来说，引导和不引导同样不起作用。他们在另一个管道里根本无视浮于社会表面的信息，在属于他们自己那条暗流里，自动地接受也许时空都很遥远的"引导"。至于孩子们，你的想法是局限于此时此地的杞人忧天了——对历史来说，这几十亿个孩子算什么？对文学来说，几代人的消失也根本不起作用。我们只是被抽离了大量空隙的所谓的历史线索欺骗，以为自己无比重要罢了。

记者：我感觉在网络时代来临之后，人的精神发展好象并没有和物质的发展成正比。

陈卫：在某种意义上，我觉得也是很成正比的。因为，难道我们的物质发展真有那么快或者说那么健康吗？应该说，还不够快。我们还需要更多的物质。现在就正是处于"还需要更多物质"的阶段，必须把感到奇怪的事情放进这个系统，就会觉得其实不怪。

记者：你怎么看待几年前的"榕树下"？按照你刚才的说法，你认为安妮宝贝和棉棉所写的是真正的文学么？

陈卫：和前面那些人一模一样。所有的回答基本上用不着改一个字。当然，时间越久，才会知道我的话越对。而其实它到底对不对，我毫无兴趣。

为网络与文学的过去画像

从理论上来讲，我们可以说自打有了网络就有了网络文学（为了方便写作，我们姑且叫这个名字）。抛开"史前"BBS时代不谈，单论互联网开始普及的1996年，网络速度慢得很，别说视频，就连音频聊天都是只存在于梦想中的玩意。再加上那时网络门槛高，能上网的人一般都是有点知识的人，全部出口成章谈不上，可在论坛上聊天也不像现在的网络用户一样只写个"顶"字就能满足。要知道，写东西这件事，要有足够多的读者才有意思，你来我往方是热闹，那一阵上网的人水平都不低，回帖超过四五千字的比比皆是，再加上好多论坛偶尔还搞个故事接龙之类的，大家一篇一篇的续下来，也能弄出一个颇为精彩的故事，所以那会好多优秀的文学作品实际上是以发帖或是回帖的形式在论坛上出现的。

现在想起来，当年的网络还属于少数人的玩意，在网上写东西，也大多带有自娱自乐的性质，指望在网上写小说赚钱简直是想都没想过的事情，和现在某些网络作家写文章之前就攒着出版不一样，那时会写东西的人最大的奢望大概也就是文章被转载几百几千次，还没把自己的名字从作者那一栏里删除。

你知道，网络这东西，除了信息交换之外，最大的好处可能就是提供了一个没有门槛的平台，只要你愿意写，就不愁没人看到。假设你是个文学爱好者，想写本小说，要是没网络的话还得去求出版社的编辑，结果如何还是个未知。后来你上了网，一切障碍都没了，只要你会打字，就会被人看到，那你还等什么，开始写吧。

在我的记忆里，最早开始在网络上搞文学写作的，是一批外国留学生，可能他们上网的机会比我们多，成天在新闻

组里泡来泡去，逐渐从文学爱好者就成了票友，当年的网络社交圈里有八票名人，号称“网文八大家”，个个出口成章，为我们留下优秀文章无数，这里面就包括现在投身学术打假行业的方舟子。

我1997年上半年才开始上网，没能亲身领略到这几位网络名家的风采，但他们的名声是如雷贯耳，文章也拜读了不少，对其中有一位叫图雅的文章印象颇深。那些文字诙谐幽默，文字功底相当深厚，而且见识过人。那时候我还小，不太能体会到他文章里的立意，后来又有几次重新读过，越发惊叹他的厉害。而更令人佩服的则是他的行事风格，1996年的时候，挥挥手就离开了网络，在网络上只留了“图雅”（偶尔也写作“涂鸦”）一名和一大堆优秀作品供崇拜者凭空想象，从此就消失在众人的崇拜和怀念中了。

1997年，网络文学掀起了一个高潮，《第一次亲密接触》出现了，作者蔡智恒，在小说中的名字叫痞子蔡。这篇作品最早是由他连载在大学的BBS上，引发轰动，一大批被情节感动得热泪盈眶的读者读完当天的段落后随手就贴到其他论坛上，于是文章影响力越来越大，粉丝越来越多，一帖传天下，凡是中文论坛就能看到这篇文章。到了最后结尾的时候，数万网友挤进作者大学的论坛，把他们服务器都弄瘫痪了。

现在想想，《第一次亲密接触》之所以受人欢迎，除了文章本身水平优秀情节感人之外，另一个不可忽视的元素是这篇文章描写的是一个由网恋引发的爱情故事。那会网恋可没象现在这么司空见惯，也是颇为前卫的行为。而且说回来，常在网上呆着的家伙谁没对网恋有过幻想和期待？这篇小说就应时应景，向我们描绘了靠网络聊天贫嘴也能博得美女欢心的美好场景。

《第一次亲密接触》算是网络文学的一杆旗帜，凭借这篇文章巨大的人气，网络文学开始轰轰烈烈地超越网络媒介进入现实世界，记得当年我从不碰电脑的女同学都跑过来问我听说网上有篇小说特感人，还求我帮忙打印下来给她看。所谓时势造英雄，《第一次亲密接触》造成的影响力可以说是前无古人后无来者。痞子蔡后来也写过许多小说，水平颇为不凡，《第一次亲密接触》也被拍成电视剧、话剧，以其他方式展现在人们面前，但当时的盛况，恐怕再也不会有了。

《第一次亲密接触》掀起了网络文学创作的热潮，大江南北，大家都想写几段自己网恋的悲剧故事，那时候大家的想法都很单纯，没谁想着靠这个赚钱，最多也就奢望一下感动几个文学女青年而已。可能也就是在那个时候，许多被上学写作文吓坏了的网友发现，原来写东西是如此简单轻松的事情。

文学创作的热潮开始了，那会上论坛看看，几乎每天都有一两篇小说的作者欣喜的讲述着自己发现聊天对象原来真的是一个美女，接下来两人开展一段美好的恋情的故事。但下一个网络文学明星的出现却和爱情无关，而是因为中国足球。

1997年10月，“老榕”在四通利方

记者对从网络写作开始入手并为多家媒体撰写文章的专栏作家韦非进行了采访，他的写作历程或许很具有“网络文学”作者的典型性。

记者：你最初写小说，或者包括其他一切自发的写作，是首先发在网上么？

韦非：是啊，我是因为上网才开始写小说的，以前基本没写过。

记者：为什么上网才开始写？为了让朋友了解你的写作才能？

韦非：因为看到网上那些人写得不怎么样，所以想写给他们看看。

记者：你之后开始发表一些东西，并且给一些媒体写专栏，是因为通过网络认识了一些这方面的朋友，还是因为完全靠你的文字得到了这些机会？

韦非：应该是人家找的我，我很少主动投稿。

记者：那还是完全靠你文字的实力了。

韦非：应该算是。

记者：你怎么看待郭敬明最近的抄袭案？

韦非：作为通俗文学，剽窃是允许的，整个通俗文学不全是在相互剽窃。

记者：此话怎么解释？

韦非：通俗文学的故事内容整体看，都是在相互剽窃的，只是郭敬明做得过火了。

记者：你认为抄袭的行为是他个人的，还是有人操纵？

韦非：也许是有人操纵的，而且可能还是主要的原因，但他个人的人品也是问题，换成是我，宁可不和书商合作都不会同意。

（新浪前身）体育沙龙论坛里发表了一篇“10.31 大连金州没有眼泪”的文章，文章很短，叙述也很平静，但其中蕴涵着的感情却几乎让每一个读完这篇文章的人流泪。

《大连金州没有眼泪》挟带着人们对中国男足深深的失望在瞬间就铺满了整个网络，这篇文章引发的轰动完全不亚于任何一次网络事件引发的轰动。在那之后，每一次中国男足可耻的失败，人们都会想到这篇文章，直到昨天，当中国队以1：3负于法国队的时候，我还在论坛上看到有人重新提到了这篇文章。优秀的作品确实是不朽的。

可以说，依靠这两部作品，“网络文学”这个词语终于能够在主流媒体上了，也正因为这两部作品，我把1997年看成是网络文学的启蒙之年，以上提到的两篇作品为我们带来的东西已经完全超越了网络的范畴，几乎成为了社会事件，在此之后，即使出版商们拼命的抬出“网络美女作家”之类充满挑逗性的宣传手法，其能够收获的影响力也远远不及这两篇作品的十分之一。《指环王》里有一段话：“当历史变为传说，当传说变为神话”，我想这两部作品和当时的岁月迟早会变成一段神话。再也没有任何人——包括他们自己在内，能够超越这段神话。

但历史总还是要发展，1998年的时候，大量模仿痞子蔡的作者中终于有几个水平优秀的家伙脱颖而出，显现在人们的视野中，他们分别是宁财神、李寻欢和邢育森。网民们称他们为“三驾马车”。

这三驾马车的文风都很类似，轻松、诙谐、幽默，带点戏谑，这也是当时网络文学普遍的文字风格。那会王小波还没流行起来，作家里还是王朔比较火，而他们的风格有点类似王朔和痞子蔡的混合体。但还是没有人叫他们“作家”，最大的尊称似乎也是个“网络知名写手”。

“写手”这个词很有意思，至少在上网之前我没听说过这个词语，从字面感觉上来说，“写手”比“枪手”上等不少，但是又比“作者”下等不少。不知别人感觉如何，至少当别人称呼我为“写手”的时候，我总是暗自愤恨，有点对方把自己看成体力劳动者的感觉。但正名这事也不是那么容易的，这三位辛苦了这么长时间，写了足有上十万字的文章也没给自己挣下个“作家”的名号。宁财神后来写出了风靡一时的情景喜剧《武林外传》，李寻欢成了榕树下的总经理，在前两个月韩寒与白烨的风波中重出江湖声援韩寒。而邢育森现在很少露面，也不知道到底是在写小说还是在搞技术。不管怎么说吧，现在介绍到他们，大多数还是“著名网络写手”的头衔。

实际上，我在写这篇文章的时候就一直在考虑，为何要区分“文学”和“网络文学”？如果说是以介质来划分的话，为什么没有“杂志文学”、“图书文学”而非要单独出现一个“网络文学”？很显然，在潜意识里，我们自觉或不自觉地把网络文学看成了有别于我们认识中的“真正的文学”的另一种东西或是文学的初级阶段。

2000年的时候，网易公司在网上作了一项社会调查。调查结果显示网络用户认同的“网络文学”的定义包括以下四项：通过网络进行传播；文字具有网络特征；基于网络思维；首发在网络上。后来有人给这四项定义做了个概括：网络文学是指采用网络思维的形式，语言上具有网络特征，依赖网络进行传播的网上原创文学。看起来很棒，但仔细想想还是很让人糊涂。首发于网络上这个好说，通过网络进行传播也没什么大问题，但这“文字具有网络特征；基于网络思维”又该如何评述？网络思维又是什么思维？细细想起来，这个定义也有点用不可知解释不可知的意思。

而另一个很有意思的事实是，长久以来，网络文学作家们总是去谋求图书出版的可能性，即使是在网络付费阅读非常完善的现在，网络作品也一直在努力找到机会让自己成为实体书印刷出版。我询问过几个作者，他们更多的考虑并非是经济利益，而是在他们，或者说是大多数人看来，一本能拿在手里的作品的地位要高于在网络上传播的作品的地位。这是否能够说明在我们的感觉中，以网络为介质的文学作品始终不如以纸张为介质的文学作品呢？

扯的有点远，还是接着回忆，1999年，网络投资热潮开始兴起，各式各样的网站带着各式各样的概念一下子就涌到了我们面前，这其中当然少不了以“网络文学”为主打概念的网站，著名文学网站“榕树下”算得上是当年名头比较响亮的网站，但实话说，我对那里的印象相当淡

网络文学亲历者的回忆

■作者 珍珠



我有很多网络作家的朋友，一些非常有名。但我一开始根本没有所谓的网络作家或者自由作家这种概念，我认为作家就是作家。我也不在网上写作，我在杂志社从事编辑工作，我的字是从纸上发表开始的。同时从事杂志的专栏写作，因此开始被读者熟悉。

我之所以接触、认识这些人，除了因为工作以及我本身从事写作外，还因为有个朋友把我闲余写的东西（杂志外的、小说、散文等）做了一个个人网站（因为他比较喜欢吧），又被一家呼得很响的号称中文文学原创基地的组织挖出去签约（它们的口号是打垮榕树下）。这个网站签了不少传统作家以及新生代作家（当时有一个现象就是用“网络作家”和“传统作家”来区别这两批人），包括白岩松、余华等，而我在计划中与棉棉主持同一个专栏，很讽刺的是还没等打垮榕树下这个网站就因为自身一些运营问题而STOP了。再后来我也有了自己的专栏，并且在某个时间的网上满天飞。

那时人们在网上写作的目的很单纯，而且也更接近写作。在我熟悉且认识的人里，曾经出过一批很惹眼的名字，比如李寻欢、宁财神……有些现在还很惹眼。女的有王猫猫、黑可可、芭蕉……私下里经常吃吃饭，酒吧小坐。这些人自己组成了一个小小的乌托邦，在外人看来就是不可接近的一群。怎么定位那时的这类人呢，可以说并不是专职搞文学，有些甚至不从事文字工作，但从来不愁没稿子写，而且在某些方面确实拥有一般的文学青年没有的特权，比如出版、发表、被杂志采访。

还有很多人，写的东西算不上文学，但那会儿只要有人看，就能叫“文学”……现在提起这些人恐怕很少有人知道是

薄，这大概因为我并不算一个真正的文学爱好者吧。

还是让我来说点自己记忆深刻的吧，上面已经说了，那几位狠角色一直被人叫成“著名写手”，而后来，“写手”和“作家”之间的鸿沟终于被一些出版人填平了，不过他们在“作家”前面加了四个字，叫“美女网络作家”。

说到这“美女网络作家”，就不得不提到安妮宝贝，这位可以算是始祖级的人物，算起辈分来，莫论现在的这些美女作家，就算是卫慧和棉棉都要称一声前辈。而且和当下一部分只有脸蛋（有些甚至连脸蛋也没有）的美女作家不同，安妮宝贝还是有些真才实学的，她的文章不是我喜欢的路子，但就连我也能看出来，至少她还在认真写作。

到了2000年，网络游戏开始兴盛，一下子又吸引了一大批青少年上网，基于游戏背景的文学作品也随之蓬勃发展，除了游戏小说，还有奇幻小说和玄幻小说。这一下子就吸引了大量的青少年读者。而到了这个时候，网络文学似乎忽然出现了一个分界，一部分是以高年龄网友为读者对象的具有文学性质的小说、散文，另一部分则是以初、高中生为读者群体的作品。从品质上看，大多数后者不如前者，但从网络上获得的反响来看，后者却明显比前者要高得多。与此同时，诸多网站发现了这其中的商机，开始探索网络阅读收费之路。

2000年左右我记忆比较深刻的作品有今何在的《悟空传》，那年头《大话西游》正火，这部小说借了东风，受到的关注也相当多。今何在也一跃成了网络名人，不过有名归有名，这本书并没给他带来太多的利润，那阵子的网络作家，在网络上名气不小，但是在现实生活中未必就那么一呼百应。后来他到了一家国产游戏公司做策划，主要负责剧情背景撰写，这也或多或少的说明他那会觉得在网上写小说并不算一个能糊口的行当。2001年我看过什么优秀的小说现在没什么印象了，反倒是2002年网络流行的风向标现在还记得很清楚：一首叫《东北人都是活雷锋》的歌和一篇叫《成都，今夜请将我遗忘》的小说。

在我的感觉里，《成都，今夜请将我遗忘》简直就是一部标准的通俗小说，如果说之前的网络流行文学作品还能和我前面提到的“文字具有网络特征；基于网络思维”勉强扯上关系，《成都，今夜请将我遗忘》则根本和什么“网络特征”和“网络思维”扯不上一点关系，看起来这就是一篇再典型不过的小说，能把它和网络扯上关系的唯一元素就是：作者在网络论坛里分次连载了这本书，仅此而已。

随便你们怎么分析这里面的含义吧，总之到了那个时候，网络文学和传统出版途径的联姻成了一件很常见的事情，早期我听到《第一次亲密接触》出书的时候会觉得很欣喜，还带着点网络文化被正统文化接纳了的兴奋劲，而《成都，今夜请将我遗忘》出书简直就是理所当然的事情，它不出书才奇怪。也许直到这个时候，所谓的“网络文学”才真正在我们的社会中真正立住了脚。

到了2003年的时候，所谓“80年代后”的概念开始被出版人炒起来了，现在正火的郭敬明也算沾了这段日子的光，虽然这个“80后作家”两本著作全是靠抄袭起家，但也挡不住有一大堆纯情少女围着他做崇拜状，你看，事物的发展都有两面性，网民多了也并非全是好处，郭敬明若是96年的时候敢冒头，一定被整个中文网络骂得体无完肤，风水轮流转，现在人家是知名的作家和策划人了——虽然我们这群老家伙普遍认为该人品质十分可鄙。

现在已经是2006年了，在网络上看东西已经是司空见惯的事情了，我在起点中文网上已经花去了二百多元，看了不少优秀的作品。而当年许多网络作家想都不敢想的事情，现在也都变成了现实，比如靠网络阅读来收钱这事，现在就搞得十分诱人，我前一阵子去起点中文网拜访，听他们介绍，有的“作者大大”已经到了月入数十万的级别了。这真是件好事情。可惜当年的那些老作者们没赶上这个时候。不过话说回来，如果这世界上真有一种区别于“文学”的“网络文学”的玩意存在，那么我认为它的特点肯定是更强调交流、展示、沟通和即兴写作，而非赢利。“网络文学”是没有门槛的，虽然这个特性客观上会造成它整体素质的降低，但我仍然坚持相信这一点，因为我认为这才是网络文学的精髓，可是……难道这不是互联网的精髓么？ P

谁了，结婚的结婚，生子的生子，还有玩失踪的，也有继续奋斗混得比较好的，某种感觉只存在于那个年代里，让人觉得这所谓的文学就像一道光环稍纵即逝。

文学青年们聚集的地方其实不只是榕树下，有几个比较有名的地方，有些我记不得名字了，比如青青草，据说是一个在香港的大龄文学女青年盲盲自己编的BBS。里面都是自己人，就是被别人称为“网络作家”的人们，有自己的专栏，没事就跑到上边讨论文学、贴自己的作品，到了半夜三点还可以围在IRIC上边“青青草”专用的频道里聊天，谈的东西也很严肃。

那时外边的人都觉得榕树下就是文学，但是很多“文学青年”却比较鄙视榕树下，认为它鼓吹和包装垃圾文学而玷污文学精神。当榕树下开始第一届网络学大奖赛时，它的那帮捧场者却在幕后策划砸它玩，这一场砖战拍了三天三夜，拍得当年榕树下总裁威廉恼羞成怒，安妮宝贝和宁财神的论坛被迫删除以免影响不当。

其实当年所谓的“网络作家”最反感的一件事就是被人称作“网络作家”。不过，与今天某些矫情的写作者相比，这批人仍算是文化人，其中不泛一些北大中文博士，学者，我尊敬这些人。他们自己崇尚的作家也不是郭敬明，而是王小波。还有旅英、旅美青年，比如有名的小吾等人，曾经写过《新同居时代》，都是很不错的作品。当时我们怎么玩文学呢，就是发疯地写。甚至有段时间玩一个“小说游戏”，每天在论坛里由人出题，然后大家即时创作短篇小说，马上贴出来互相交流，没有商业目的。但是几乎大多数人都不认为自己是“作家”或者对外宣称过。

我只记得文学青年在那会并不是一个贬义词。但网络文学肯定是带有贬义的，曾经是，现在也是。

移动影像馆

便携式照片打印机选购指南

■上海 方成亮

长期以来，人们对于打印的概念总是禁锢在繁琐的网络打印机范畴内，此时打印是一种艰巨的任务。然而随着数码影像应用的普及，人们更渴望将打印变成一种享受与乐趣。于是乎，移动打印应运而生。更为重要的是，日理万机的商务日程运作令都市里的忙碌人更加珍惜时间，此时打印也演变为“随时随地”的需求，移动打印再次成为业界关注的焦点。高像素拍照手机的普及又一次催生移动打印市场，手机所捕获的照片迅速输出，这或许是很多年轻时尚一族最渴望的事情。

一、移动照片打印的基石：突飞猛进的打印技术

数码相机的普及直接引发市场对照片级打印机的需求。从1997年第一次提出数码打印输出概念起，短短9年时间内，照片打印技术的发展速度有目共睹。用户渴求更细腻的画质、更准确而艳丽的色彩、更快的速度以及更好的易用性，这无疑成为技术发展的推动力。然而实现照片级打印并不是一件简单的事情。在经过很长一段时间的过渡后，如今主流打印技术终于趋于成熟，完全做到了超越传统银盐彩扩的水准，而且成本问题也得到了初步解决。

与“颗粒”说再见





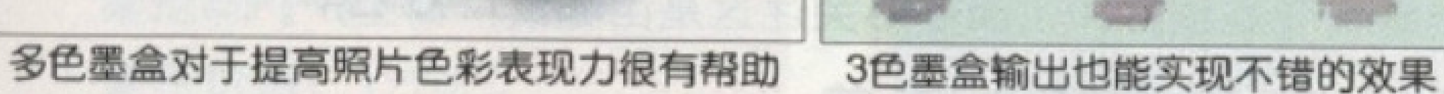
不同墨滴之间的效果对比

照片打印与文本打印有什么区别，很多用户都有这样的疑问。为什么有些分辨率高达1200×1200dpi的商务打印机在打印照片时并不理想？众所周知，打印效果的好坏与细腻度休戚相关，而决定细腻度的技术指标之一便是喷墨打印机的分辨率。毫无疑问，如今大多数照片级打印机的分辨率都达到1440dpi以上，甚至是2880dpi，此时已完全能胜任照片输出。事实上，早在几年前的打印机就已达到1440dpi，然而当时的照片打印效果与现在不可同日而语，其问题的关键就在于墨滴控制技术。

对于移动照片打印，许多用户习惯于将分辨率作为判断打印效果的最重要指标，这种观点是不可取的。从某种程度而言，打印机的墨滴控制技术更为重要。与分辨率仅仅决定单位面积内的喷墨点数不同，超精微的墨点分布有效地减少了画面的颗粒感，使色彩明暗过渡均匀，即使是细节也能得到最佳的再现。从源头上控制墨滴的大小，这自然是较为理想的解决方案之一。到目前为止，各大厂商的中端产品都已达到了5微微升墨滴控制技术，基本上能满足我们的打印需求，而如果能做到3微微升以下，那么输出精度将令人十分满意。

色彩表现的奥秘

分辨率和墨滴控制技术只能决定数码照片输出的清晰度，而真正高要求的照片打印还需要展现出完美的色彩表现。不可否认，采用多色打印依旧是最佳解决方案，这比任何图像优化技术都有效得多。对于要求较高的



多色墨盒对于提高照片色彩表现力很有帮助


3色墨盒输出也能实现不错的效果

照片输出而言，5色打印应该是最基本的需求，少数产品能做到6色，甚至7色打印。

多色打印所带来的好处毋庸置疑。6色打印加入淡品红和淡青色之后对于色彩表现的改善显而易见，而如今的7色与8色打印更是达到出神入化的境地。在数码照片中，人像和风景是比重非常大的两类主题，在加入橙色墨水之后，无论是人物的肤色还是夕阳美景，丰富自然的色彩被体现得更加真实丰满。而绿色又是自然界中不可缺少的颜色，人的视觉对绿色的表现非常敏感，如今8色打印技术中添加绿色墨盒，细腻的绿色色调使得风景照片更加亮丽逼真，重现身临其境的感觉。

当然，对于便携式的移动打印机而言，做到8色打印并非是容易的事情，这受到体积的限制，但多色打印所带来的好处却是显而易见的，因此这也是未来便携式打印机的发展方向。此外，我们也并不能简单地认为3色打印就一定效果不佳，因为不少最新的产品通过色彩优化技术也能实现不错的效果。对于A6幅面的照片输出而言，有时整体细腻度比色彩艳丽更加重要，只要产品设计合理，那么3色输出的打印机就能满足我们的需求。

二、移动数码输出能手：热升华照片打印机

毫无疑问，我们一直在期盼一款能实现个人数码照片输出的打印机。过去无论是市场还是开发商都一直以为彩色激光打印机将是最终的解决方案，但其过高的价格与令人失望的色彩表现让我们打消了这种念头。现在，另一类打印机又出现在我们面前——热升华打印机。一切都来得那么突然，对大多数人而言还是相当陌生的热升华打印机正逐步向我们走近。


典型A6幅面的热升华打印机

分辨率优势显而易见

热升华打印机在画质方面有着得天独厚的优势。彩色热升华打印机每种颜色的浓淡由打印头的温度控制，可有256级梯度，颜料又是通过升华过程气态施加到纸张上的，3种基色相互融合可形成连续的色阶，单就打印效果而言，彩色热升华打印机可以说是数码相机的最佳拍档。此外，由于彩色热升华打印机并不存在墨滴扩散的问题，因此其实际分辨率达到了非常理想的境界。300×300dpi的彩色热升华打印就拥有相当于4800×4800dpi彩色喷打的画质。

定位专业的移动照片打印机

在各种功能上，热升华打印机也更胜一筹。目前几乎所有的热升华打印机都带有读卡器与液晶显示屏，这就意味着它可脱离电脑独立工作。如果说这种功能在高档喷墨打印机中偶尔也能看到的话，那么很多热升华打印机所具有的镀膜功能就是一绝了。将照片镀膜之后，其整体的色泽感觉更为明亮鲜艳，而且具备防水、抗氧化的能力，大大延长了照片的保存时间。

尽管热升华打印机在耗材方面没能做到尽善尽美，但与彩色喷打相比还是有不小的进步。为了将利润最大化，很多彩色喷打厂商都将墨水、墨盒、喷头设计成一体化，一旦墨水用尽，用户更新的成本是相当大的，有时还不如重新买一台新的打印机。然而热升华打印机不同，它只要更换色带即可，成本要低得多。在便携性与工作噪声方面，热升华打印机也有很大的优势。目前大多数热升华打印机都具有很小的体积，非常易于携带，而那些高档喷打就相形见绌。由于热升华打印机的工作原理，其工作噪声很小，能让人满意，这点在办公室中很重要。

虽然热升华打印机有着诸多优势，但其各种缺点也是客观存在的。最明显的一点就是打印速度。由于热升华打印机采用温度控制，因此它每次只能打印一种原色，也就是说我们每打印一幅照片就必须将相纸输入3次！毫无疑问，热升华打印机的这一缺陷将使它不能在商业领域取得更大的发展。在喷墨打印时，如果我们嫌速度不够快的话，可通过降低打印分辨率来解决，效果相当明显并且可节约耗材。但这一杀手锏在热升华打印机中并不适用，速度提高幅度很小，而且也不能节约任何耗材成本。

三、人性化设计始终不渝：将打印作为乐趣

为了进一步改善照片级打印机的便捷性，佳能与爱普生、索尼、奥林巴斯等8个主要的数码相机生产商共同推出了PictBridge技术，从而彻底实现打印机直接与数码相机无缝连接。从表面上看，或许PictBridge技术给人的最大印象便是大大提高了便捷性，不过，千万不要忽视由此而带来的产品成本下降，这应该具有更加深远的意义。通过读卡器，传统照片喷墨打印机早已实现了直接打印，用户只需从数码相机中取出闪存卡即可。但也正是因为其实现方式的限制，此时必须配备价格不菲的LCD显示屏与读卡器，成本陡然上升。


使用即拍即打输出照片

令人感到欣喜的是，PictBridge技术巧妙地利用了数码相机中的LCD显示屏，并通过其特定标准，直接使用线缆进行数据传输，不需要为了兼容不同规格的闪存卡而配置多款读卡器。毫无疑问，在这一使用环境下，用户所得到的便捷性丝毫不亚于高价位的照片打印机，毕竟此时同样能通过数码相机中的LCD显示屏控制各个打印参数，而且利用线缆进行数据传输也更为方便，避免频繁地插拔闪存卡。作为一项致力于解决兼容性问题的技术，PictBridge标准在制定最初便力求实现品牌无关性。无论哪个品牌的数码相机或数码摄像机，只要与打印机连接就可很简单地实现直接打印，而不必关注这是由哪家厂商生产。

四、主流移动照片打印机推荐

惠普PhotoSmart 148/245

参考价格：PhotoSmart 148 1499元/PhotoSmart 245 1999元



PhotoSmart 148/245是典型的便携式照片打印机，它们甚至可利用车载电源进行工作。虽然PhotoSmart 148/245采用3色打印，但色彩还原效果令人满意。由于采用了便携性设计，因此只能输出A6幅面的照片，用于打印4英寸×6英寸无边距照片。PhotoSmart 148/245通过16MB高速缓存以及多喷嘴设计，能在2分钟之内完成最高精度的A6照片打印。另外，这两款都具有闪存读卡器，可很方便地脱离PC进行工作。它们之间差别在于PhotoSmart 245内置高清晰度的1.8英寸彩色LCD显示屏，而PhotoSmart 148带有一个多行文本LCD显示屏。

惠普PhotoSmart 475

参考价格：2499元



PhotoSmart 475的体积非常小巧，在机器的正上方是一块2.5英寸的彩色液晶显示屏以及控制面板，这款便携打印机的重量为1.54kg（不含电池）。让我们感觉十分特别的是，PhotoSmart 475内置一个容量为1.5GB的硬盘，配合其内置读卡器可将存储卡的照片转移到硬盘内，充当数码相机伴侣的角色，这对于移动照片打印机而言是非常实用的功能。如果用户的手机具有蓝牙功能，那么还可通过选配的蓝牙适配器打印用手机拍摄的相片。在照片输出质量方面，PhotoSmart 475使用HP 857墨盒实现3色打印，不过整体照片打印质量还是非常不错。

佳能 SELPHY CP600

参考价格：1940元



与传统打印机相比，这款专注于数码照片打印的产品在体积控制方面相当出色，通过减小输出幅面达到令人惊叹的便携性。然而更为关键的是，CP600采用了全新的热升华打印技术，能输出更为细腻亮丽的数码照片，可提供相当于4800×4800dpi彩色喷打的精细度。此外，CP600可采用Canon NB-CP1L充电电池，以实现完全便携式的操作，甚至移动办公时配合DC进行脱机打印。

佳能i80

参考价格：1880元

众多移动打印机，几乎无一例



地最大支持A6幅面输出，但部分用户也需要更大的输出幅面，因此佳能i80受到部分用户的欢迎。A4幅面的i80可谓目前最流行的移动喷墨打印机，具备红外线功能与蓝牙选配设备，重量控制在1.8kg，体积为310mm×174mm×51.8mm。此外，佳能i80可输出2微微升和5微微升两种超精微墨滴，最大分辨率可达到4800×1200dpi，配合PictBridge即拍即打技术能实现非常便捷而且高品质的照片输出。

三星SPP-2020



参考价格：1020元



180mm×136mm×67mm的身形以及970克的重量，这使得三星SPP-2020绝对可傲视众多家用打印机产品。使用热升华技术的SPP-2020具备300×300dpi分辨率，色彩的表现及还原能力都不错。另

外，它还标配有20页的进纸盒，而出纸仓则能同时容纳10页普通照片纸。速度方面，打印一张4R大小照片为60秒左右。此外，三星SPP-2040也支持蓝牙和PictBridge打印协议。

索尼DPP-EX50

参考价格：1990元

作为一款热升华打印机，DPP-EX50拥有403×403dpi的热升华打印品质，色彩丰富艳丽，而且采用了索尼独有的Super Coat 2第二代超级护色技术，能保证打印的照片长期保存不变色。DPP-EX50顶部设有功能按键及LCD显示屏，方便消费者在打印数码照片时的操作。另外，这款打印机也是索尼第一款支持PictBridge即拍即打协议的产品，并且提供记忆棒MemoryStick及CF卡插槽。唯一遗憾的是，目前DPP-EX50价格较高，而且无法



支持电池供电模式。

Epson PictureMate 100

参考价格：1980元

PictureMate 100采用4色染料墨水和3微微升的超精细墨滴，最高分辨率高达5760×1440dpi，为精美细腻的照片画质输出提供了强有力的硬件支持。而其融入的爱普生第二代全真数码影像打印技术及ExifPrint技术，则为照片打印的精确度提供了技术保障。在易用性方面，PictureMate 100也表现突出，无论是蓝牙无线打印还是通过闪存卡直接打印，抑或是PictBridge即拍即打都非常方便。此外，PictureMate 100还可选配电池，这样就能实现4～5小时连续打印，令户外使用更加方便。

五、买得起更要用得起：不得不提的兼容耗材

在选购移动照片打印机时，建议用户首先弄清楚应用定位。如果仅仅以低要求打印为主，那么打印机能购买到兼容墨盒甚至填充墨水将至关重要，这直接决定后期的耗材投入成本。



填充墨水打印照片会造成略微偏色

兼容耗材在原厂高压和假冒产品洪水的双重挤压下，能顽强生存并发展至今，本身就证明了自己的市场存在价值。它在促进喷墨打印机市场发展，制约原厂墨盒暴利，乃至提高用户的环保意识等方面都发挥了积极的作用，成了一支不容忽视的市场力量。“质量差”是原装厂商炮轰兼容耗材的主要理由。也正是看到这么多“警告”，担心兼容耗材会给打印机造成损害，才让相当多的用户在兼容耗材面前犹豫不决。但我们要告诉大家的是，兼容耗材也有高质量的产品，以天威、耐力、清华同方、Peach、Redstone等品牌为例，旗下产品以相对较低的价格实现接近原厂耗材的打印效果，性价比不容抹杀，也是用户节省耗材开销的捷径。兼容耗材并非是假冒原装耗材，两者有着本质的区别。

此外，部分用户认为热升华打印机象以前的针式一样是用循环使用的色带，其实热升华打印机的色带是一次性使用的，色带一般和打印纸一同配套发售，每卷色带上黄、红、蓝三种颜色为一组，每打印一幅照片，就卷过一组色带。所以尽管热升华打印机也可以以低分辨率打印，但打印成本并不能降低，只能稍微提高打印速度，因此用最高分辨率打印也未尝不可。一套配套销售的打印纸的张数和色带色彩组的组数是一样的，纸张用完，也就意味着应该更换色带了。如果想要节省成本，也完全可以购买非原厂的产品，一般来说并不会影响输出效果。更换热升华打印机的色带十分方便，大家只要打开色带仓，向上掀起卡钮，旧的色带会自动弹出，然后直接换上新的色带即可。



兼容HP打印机的Red Stone墨盒

结语

作为一个涉及众多消费者、市场潜力无穷大的行业，影像服务已经成为人们生活的一部分，全国每年影像消费高达数十亿元。数码照片的出现就像是一根导火索，它将带领整个行业产生翻天覆地的变化。而打印机厂商不遗余力地开发适合照片打印的产品，甚至将移动打印机推向市场。对于我们消费者而言，能够体验这种打印乐趣的确是一种荣幸，在祝愿大家买到心仪产品的同时，我们也期待移动照片打印机能够进一步降价，迎来真正的普及年代。

■晶合实验室 别理我

低端名牌之选 ——索尼爱立信J100c手机



价格低廉
索爱品牌优势
功能单一
如果你只想打电话，发短信，J100c是一个不错的选择

网　络：	GSM 900/1800MHz
电　池：	900mAh锂电池
屏　幕：	96×64像素65 536色STN屏幕、
摄 像 头：	无
铃　声：	32和弦
尺　寸：	99mm×45.5mm×20.5mm
重　量：	81.5g（实测，含电池）
待机时间：	300小时（官方标称值）
通话时间：	8小时（官方标称值）
附　件：	旅行充电器、说明书、保修卡
价　格：	560元
咨询电话：	400-810-0000

J100c是为那些只需要语音通话和收发短信功能的手机用户设计的，在可靠耐用的前提下保持了较低售价，加上索尼爱立信的品牌号召力，相信能吸引不少低端用户。

J100c属于索爱“简·悦”系列，外观设计走的也是简约风格，线条明快，轻巧的身段（99mm×45.5mm×20.5mm，81.5g）即使揣在兜里也不会有明显下坠感。J100c机身的制作工艺不错，磨砂外壳手感细腻。机身背面索爱标志位置有一个小窗口，初看还以为是摄像头，其实它不过是扬声器。值得一提的是手机铃声的音量挺大，放在包里也能清楚地听到。



65 536色液晶屏效果

键盘设置方面，J100c采用五向导航键，左右上下分别是“信息”、“闹铃”、“通讯录”和“铃声”，操作起来方便快捷。手机按键大小合适，只是按键手感较硬，喜欢发短信的用户估计会感觉吃力。J100c搭载了一块65 536色的STN液晶屏，分辨率仅有96×64像素，对于一款没有什么多媒体功能的入门机来说已足够，而且在空闲时J100c会完全关闭液晶屏（节电模式），有效延长待机时间。这款产品的内置铃声比较单一，短信、来电、闹钟共享10种乐声，32和弦也相对比较落伍。手机提供拼音和笔画两种中文输入法，具有韵母预测和词汇联想功能，最大词汇联想数量为7个，相当方便。

J100c机身没有提供通讯录，通讯录和短信存储能力取决于SIM卡容量。由于功能简单，J100c的软件速度还是比较快的，不会出现明显延迟，如果只是日常使用，基本能满足需求。手机待机时间不算太长，实际日常使用能够达到官方标注的50%～60%，单电配置，需注意及时充电。



酷似摄像头的扬声器小窗口



按键键程较硬，使用有点吃力



■晶合实验室 魔之左手

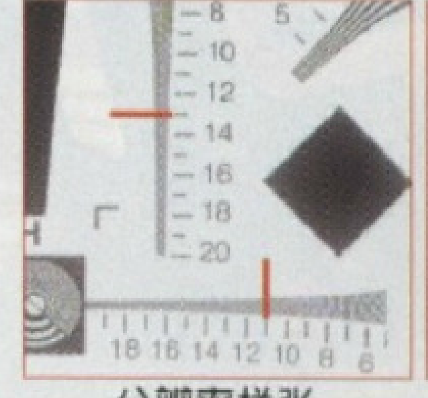
DC也能打游戏——富士FinePix V10数码相机



大尺寸液晶屏
有游戏功能
成像一般
V10是一个比较好玩的卡片机，游戏功能在DC中还不多见，不过它的成像比较中庸，没有太多亮点。

有效像素：	1/2.5英寸510万像素Super CCD HR
最高分辨率：	2592×1944
变　　焦：	3.4×光学
最大光圈：	2.8/5.5
焦　　距：	6.3mm～21.6mm
最近对焦距离：	9cm
ISO：	ISO 64/100/200/400/800/1600
存　　储：	xD卡
录　　像：	640×480@30fps
电　　池：	锂电
体　　积：	88.1mm×67mm×25.2mm
重　　量：	155g（实测，不含电池等附件）
附　　件：	数据线/锂电池/充电器/配套软件驱动光盘/512MB xD卡
价　　格：	3399元
咨询电话：	800-820-6300

作为少数几家具备感光元件生产能力的数码相机制造商，富士的产品一直给人个性鲜明之感，即便是便携式卡片机，往往也带来惊喜。送测产品型号为FinePix V10（下简称V10），它搭载了第五代Super CCD HR和RP（Real Photo，自然影像处理技术）处理器，不仅如此，它还能玩游戏。



分辨率样张　室内自动色温样张



ISO64 VS ISO1600可看到明显处理痕迹，分辨率下降厉害

V10玲珑小巧，尺寸仅有88.1mm×67mm×25.2mm，和常见的长条状外形设计相比，其正面更接近正方形，个性十足。当我们把目光投向V10背部，就可发现这一设计的关键——巨大的3英寸液晶屏几乎占据了所有背部空间，而操控按键被压缩到底部极窄的空间，看上去就像一个微缩版的液晶显示器。

V10机身采用金属工艺，坚固而美观，有两种配色，即灰色和橙色，后者显然更富时尚感。由于操控按键被“排挤”到液晶屏下面以及机身侧方，习惯了机背操作的用户需要适应一段时间。V10操作并不复杂，它不具备手动功能，提供8种静态拍摄模式，强调易用性和可玩性，其独特的游戏功能（内置“拼图”“打砖块”“迷宫寻图”“射击”）我们还是第一次碰到，不过由于左右上下键是呈“一”字排列，操作不是很方便。

V10采用了510万像素1/2.5英寸Super CCD HR，搭配RP处理器，在保持高像素的前提下，增强了抑制噪点的能力；ISO范围覆盖64到1600，这在卡片机里还是极少见的；相机镜头焦距为6.3mm～21.6mm（135等效焦距为38mm～130mm），广角端最近对焦距离为9cm，光圈为2.8～5.5；提供自动、晴天、阴天、荧光灯（日光、暖白、冷白）、白炽灯7种白平衡设置，以及肖像、风景、运动、夜晚等6种曝光模式；支持640×480@30fps短片拍摄。



3英寸液晶屏占据绝大多数位置

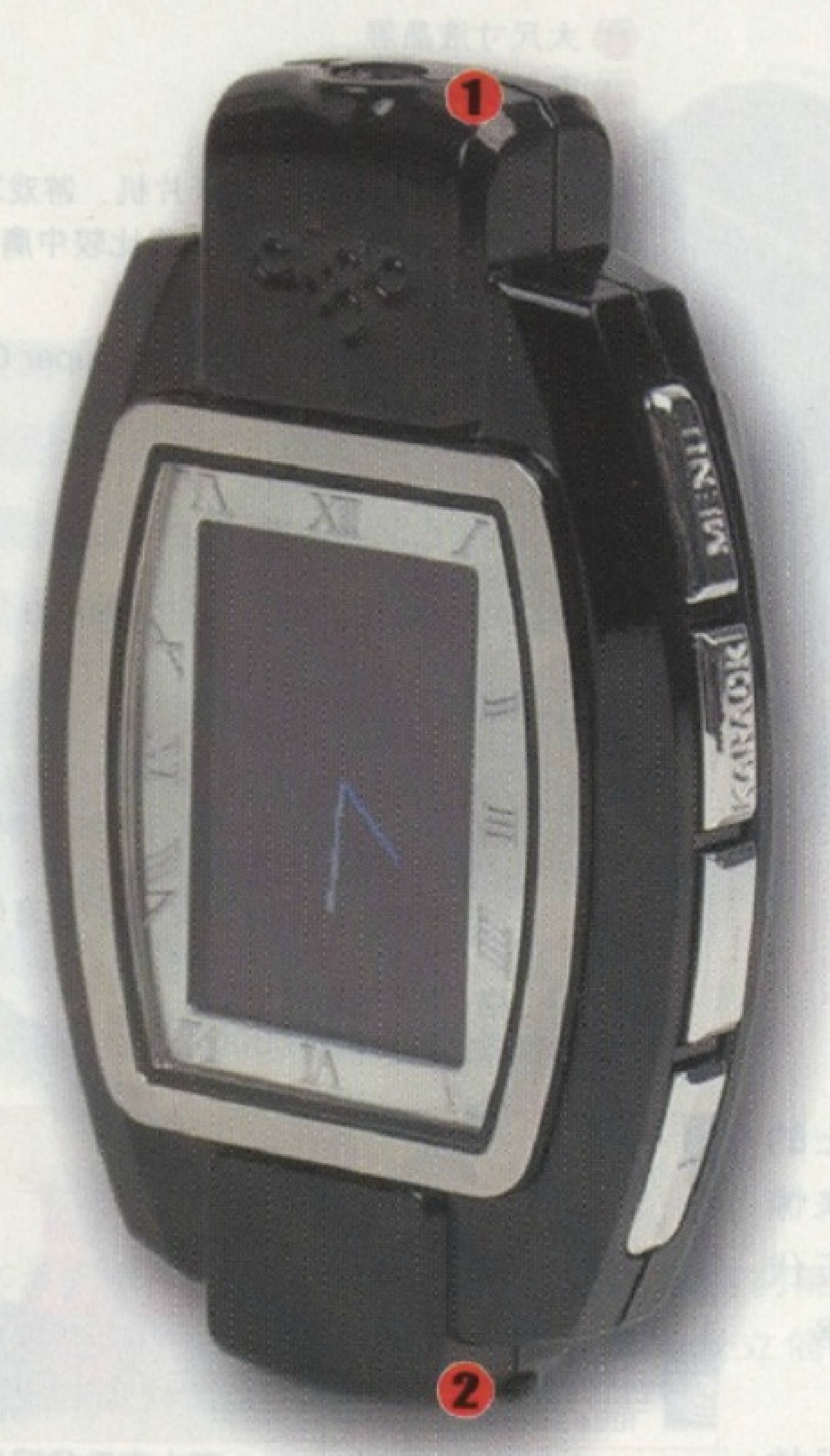


V10内置的一款纵版射击游戏

V10的镜头分辨率不高，横向分辨率低于纵向，广角端强于长焦端，镜头反差较低（拍摄图像会略显发灰，后期提高一下对比度即可改善，使用相机内置的反转片模式拍摄也有同样功效）。令人满意的是V10的广角畸变控制得很好，而且广角拍摄图像边缘也没有暗角（最大光圈下），不过它的微距能力一般，放大率有限，而且在低色温环境下，V10自动色温功能表现不佳，画面偏黄。我们特别考察了相机的高ISO表现，认为除了新式感光元件的贡献外，机内的影像处理器也进行了降噪运算。在高ISO设置下，相机依然能保持比较“干净”的画面，但分辨率会下降；极端设置时（ISO1600），拍摄图像也勉强可用，这在卡片机中已算相当不错。

■晶合实验室 热血废人

古钟新貌——爱国者月光宝盒F929 MP3播放器



- 内置SRS WOW环绕立体声音效，音色渲染稍有提升
- 耳机接口为1.5mm，附赠转接线虽可弥补，但影响了美观
- 256MB 799元与512MB 899元的价格有些超出消费者的心理底线
- 拥有好的创意却缺乏精致的做工和技术

容　　量：	256MB/512MB
文件格式：	16～384kbps MP3/32～192kbps WMA/WAV
显 示 屏：	65K OLED显示屏
接　　口：	Mini耳机接口/USB 2.0
尺　　寸：	62.4mm×37mm×14mm（最大尺寸）
重　　量：	27.5g（实测，含电池）
附　　件：	耳机/随机光盘/USB延长线/挂绳/旅行充电器/1.5mm～2.5mm转接头/爱国者音乐网下载充值卡（10元）
价　　格：	799/899元
咨询电话：	010-62606666

逆潮流而行的怀旧复古之风，在巧妙的创意搭配之下，也可调剂出时尚的味道。爱国者月光宝盒F929便是这样一款产品，手表造型的外观设计，充满了对上世纪80年代的追忆。典雅的黑色塑料外壳与刻有罗马数字的银色镶边外框搭配，有稳重的和谐之美。启动机器后65K色OLED显示屏幕透出的光亮，散发着与外形不同的气息。机身左右各4个亮银按键构成了F929主要的操控方式。当运行过程中屏幕保护启用时，会匠心独具地出现钟表指针，轻轻地走动演绎着创意的色彩。F929在设计上可以说是成功的，但模具的精细度与按键的手感均给人留下了少许遗憾。

主流MP3所应具有的功能在此便不多作介绍。它具有FM收音、AVI视频播放、可浏览图片与TXT格式文档、A-B复读等功能。额外增加的卡拉OK功能可将录制的声音与音乐结合，创作属于自己的歌曲，算是录音功能的一个小小的扩展。F929采用了1.5mm耳机接口，可通过附件中的转接头来接驳标准3.5mm立体声接口的耳塞。内置锂电可支撑7小时左右的MP3播放，测试结果尚可。随机附赠的爱国者音乐网下载充值卡，可在官方网站http://www.aigomusic.com/下载正版音乐（1元1首，有多种格式可供选择），在用户群中推行版权意识，厂商的这种做法是值得我们支持与肯定的。



1.5mm耳机接口



机身底部被设计的较为拥挤，USB接口、Restar、Hold键位与指示灯集成在方寸之间



随机附增的10元音乐网充值卡，其网站正版可下载音乐琳琅满目

锦上添花
——IM工具插件指南

■广东 GZ

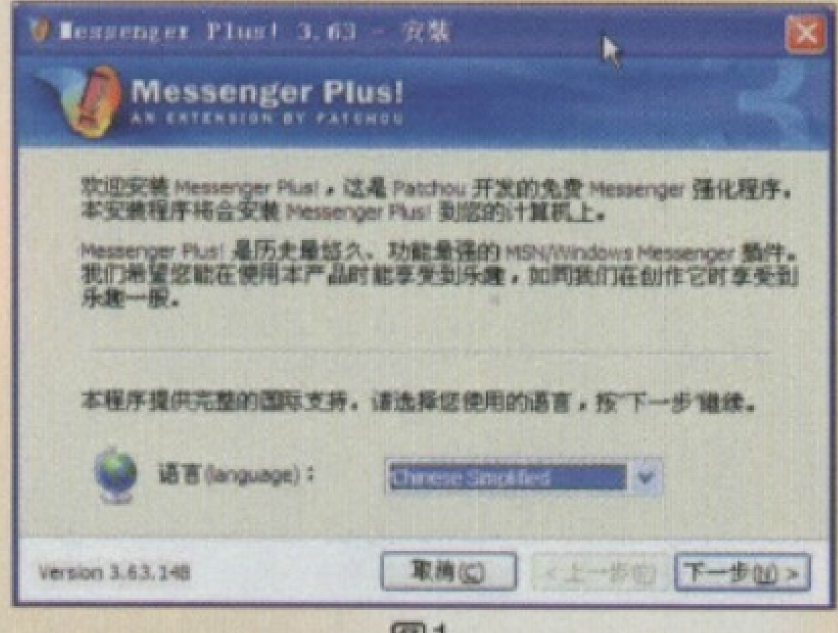
世上没有完美的事物，不断追求完美的人。风靡网络的IM工具软件也不例外，众多的IM工具无论选择哪种，用户总会有这样或那样的不满。不过遗憾也并非不能弥补，只要选择自己喜爱的第三方IM工具插件，就能打造相对完美的个性IM工具。

一、msn MSN Messenger

MSN Messenger是国内两大主流IM工具之一，自然简单的风格虽然一度广受欢迎，但随着其对象人群的逐渐扩大，其相对简单的应用功能也不断被诟病，越来越难以满足有着多种需求的用户。此外MSN Messenger的一个重大缺陷是隐私安全问题，其登录端口固定在TCP 1863，整个通信和传输过程都是明文的，甚至连聊天记录也是明文存放在本地，可以说公共网络下的MSN Messenger没有任何秘密可言，轻易能监视和捕获到其通信内容。但是，如果用户选择安装了插件Messenger Plus!、MSNShell以及SimpLite for MSN，那么上面的困扰也就不复存在了。

1.MSN Messenger Plus!

作为一个增强型插件工具，MSN Messenger Plus!能极大地扩展MSN Messenger的应用功能，并且完美支持包括简体中文在内的多种语言（http://www.msgplus.net/global.php?lang=cs）。插件在安装初始阶段即可在“语言”一栏中选择“Chinese Simplified”（**图1**），注意在出现的对话框中选择是否安装赞助程序，要点选“我拒绝给予安装，安装Messenger Plus!不包括赞助程序”选项，否则会装上广告插件（**图2**）。插件安装完成后，MSN Messenger会自动重启，并弹出一个“配置向导”对话框，利用该配置向导便可对MSN Messenger进行各种功能设定，不过在MSN Messenger主界面的相应选项中，对MSN Messenger进行各种功能设定显然更方便，所以不妨先关闭向导（**图3**）。MSN Messenger主界面再次开启后，便可在主菜单栏中看到“Plus!”菜单选项，单击该选项，在弹出的下拉菜单中选择“个人偏好设置”，就可进行各种增强功能设置了。下面简单介绍一些必要的功能（**图4**）。


图1

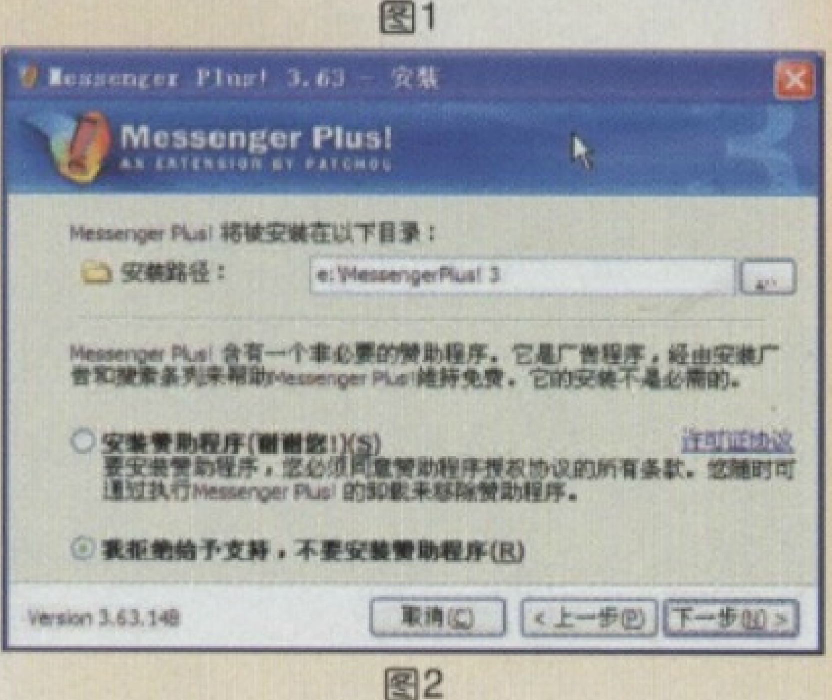

图2

图3

图4

（1）联系人个性化管理。在“个人偏好设置”的常规面板的声音标签下，“自定义情感声音”和“其它声音选项”都保持默认的勾选（**图5**）。然后点击对话框中左侧列表中的“通知”按钮，右侧面板的“声音”标签页面中，勾选“启用联系人登录/注销声音通知”选项。接着在联系人列表中，选择打算设定上线、下线声音的MSN好友名称，然后就可为自己的联系人设定不一样的通知铃声（**图6**）。这样只要自己的重要联系人一上线/离线，即可从上线/离线声音事件中辨别。如果觉得这些通知还不够详细，那么在MSN Messenger主界面中鼠标右击联系人并选择“Messenger Plus!扩展”→“声音”（**图7**），即可设置更为复杂的通知事件（**图8**）。要是仍然担心错过某些联系人的话，那么不妨点击对话框中左侧列表中的“联系人名单”按钮，切换到“桌面联系人”标签页（**下页图9**），选择列表中的联系人

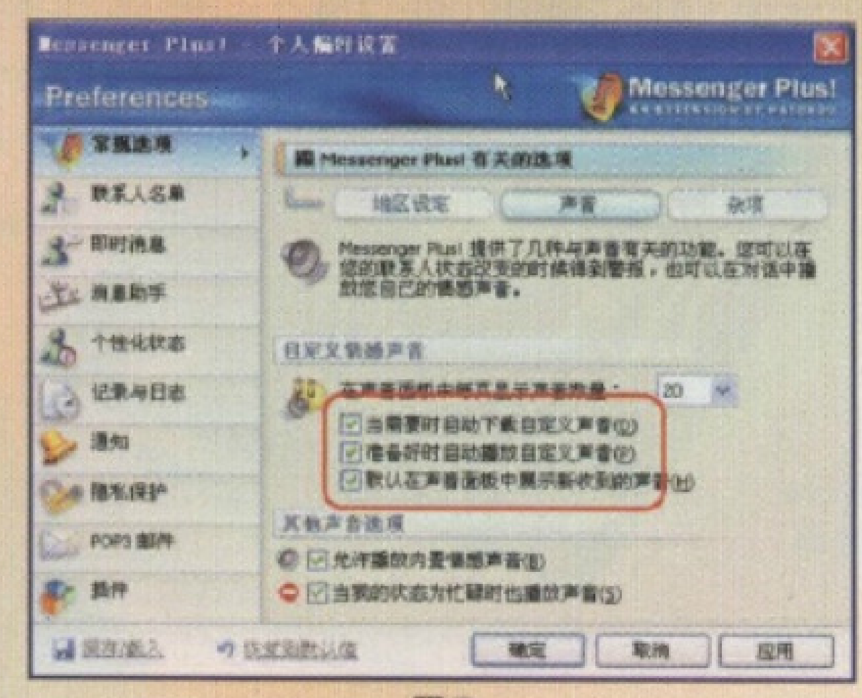
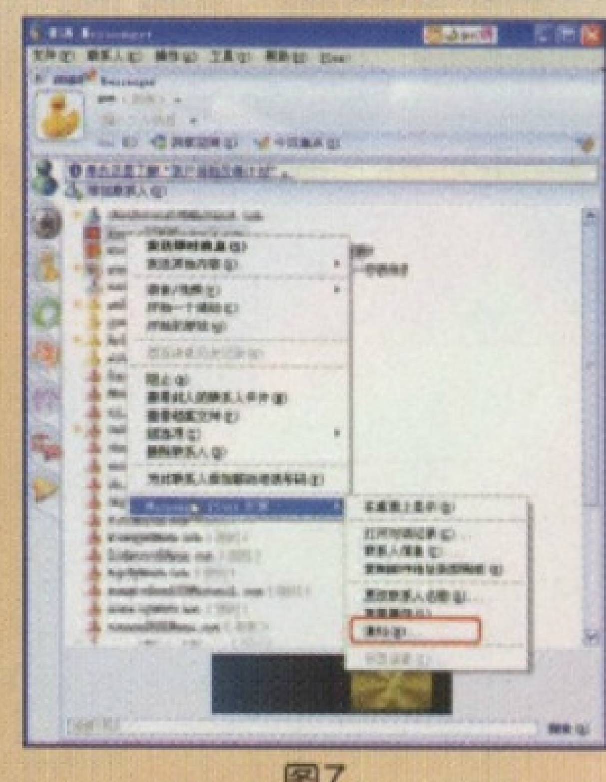
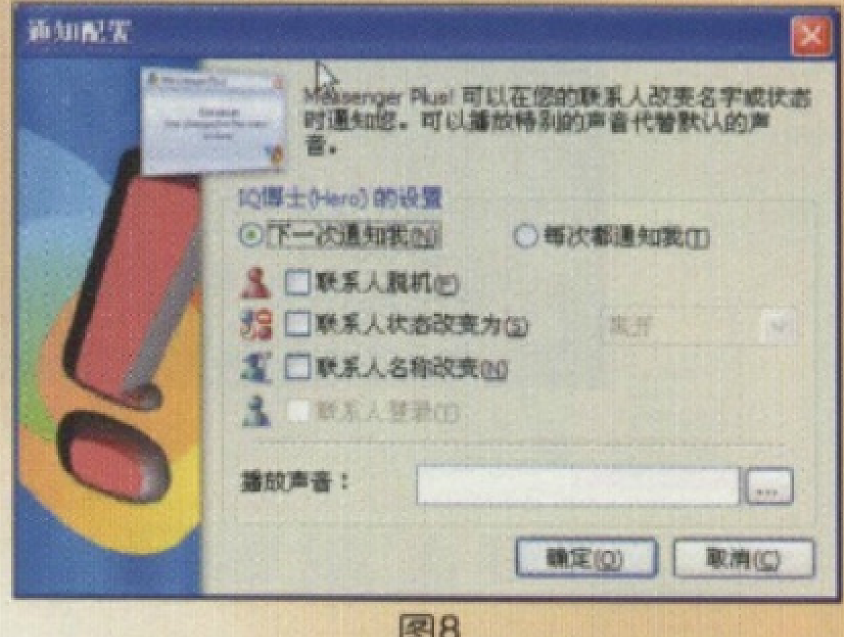
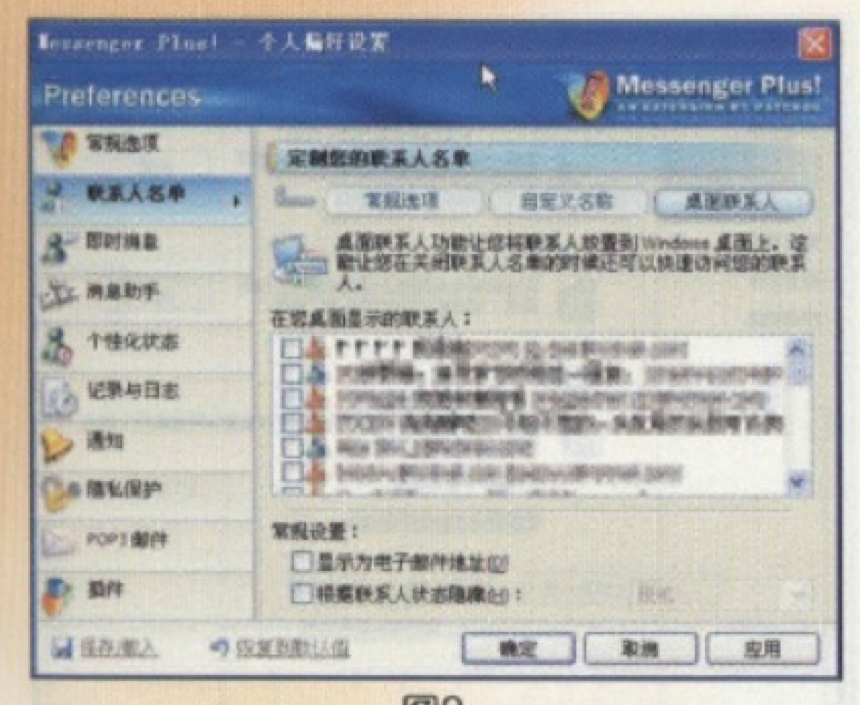
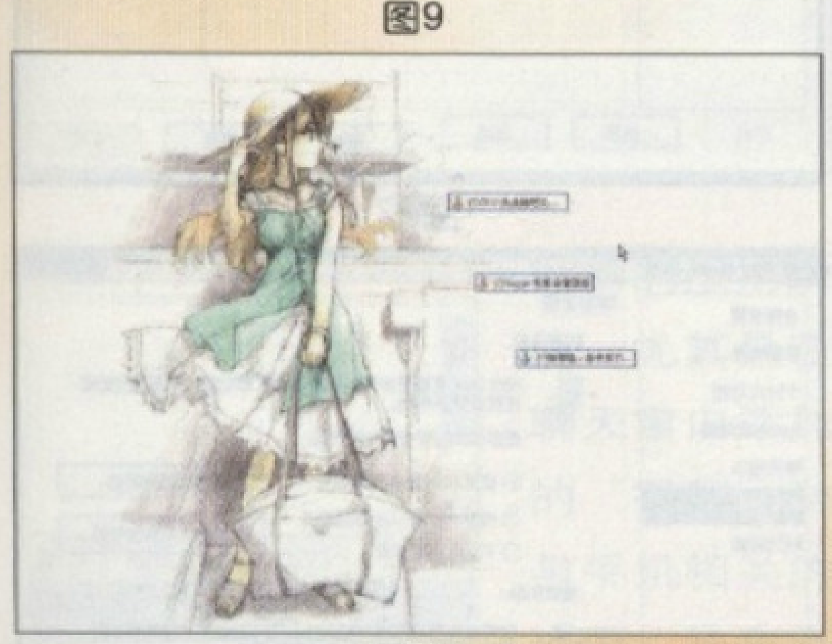

图5

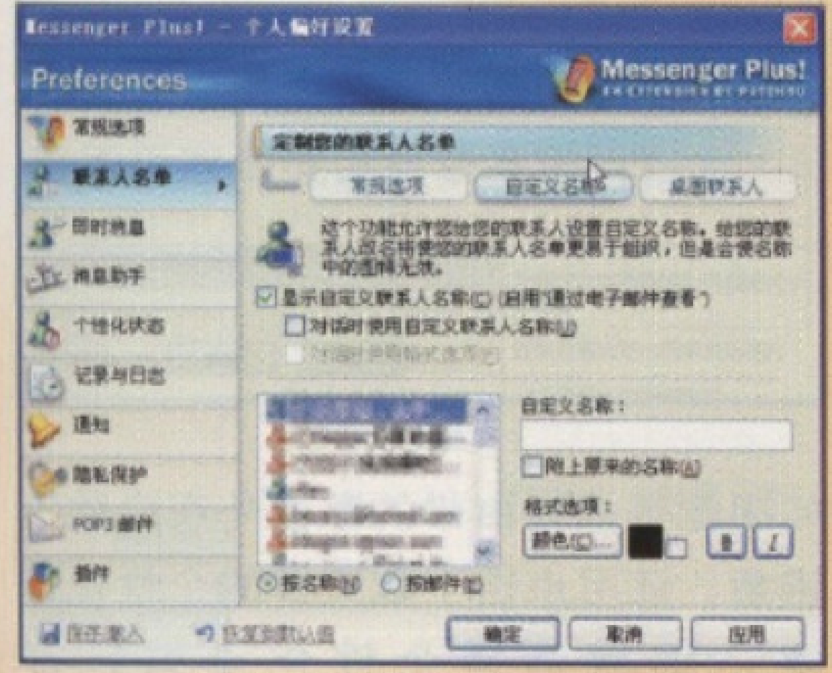
图6


图7

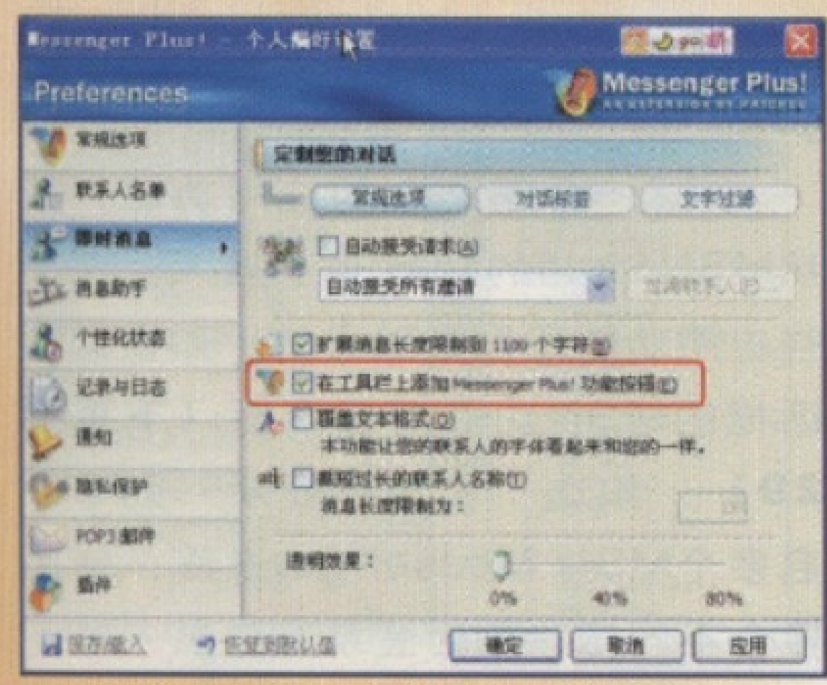

图8


图9


图10


图11

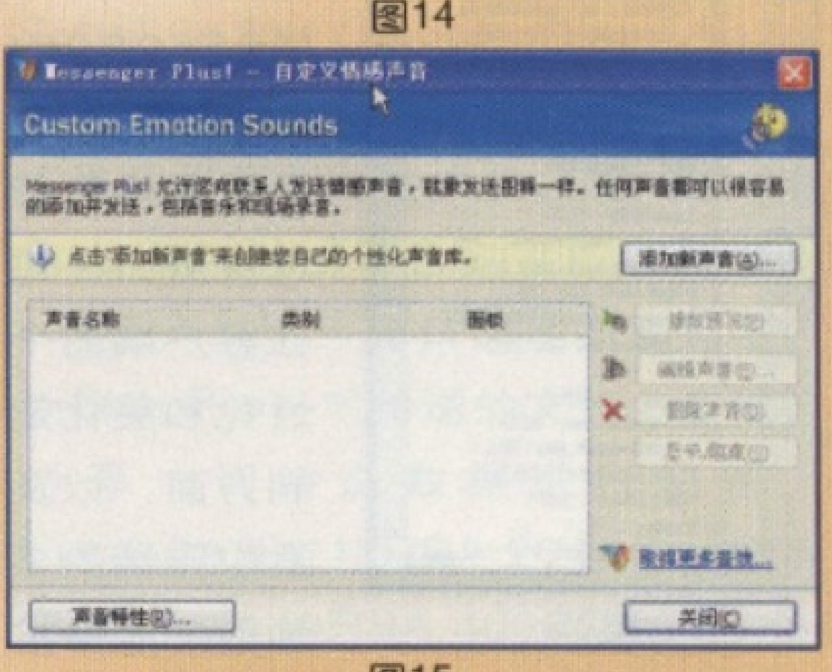
即可将其放置在桌面上（**图10**）；此外还可在“自定义名称”标签页中，为每个联系人自定义名称，即使联系人频繁改名也不会再弄错了（**图11**）。用户经过以上设置后，基本上不可能再错过自己的好友了。


图12

（2）快捷的聊天方式。确保“个人偏好设置”的即时消息面板中，常规选项标签页的“在工具栏上添加Messenger Plus!功能按钮”已勾选（**图12**）。此时即时聊天窗口


图13


图14


图15

就会多出两个功能按钮图标（**图13**）：点击声音图标按钮可快速向对方发送预定义的情感声音，除了自带的数十种声音外（**图14**），用户也可点击“添加/编辑声音”链接，在声音库中制作自己的预定义情感声音（**图15**）；而Messenger Plus!图标按钮功能更加强大，不仅能快速发送预定义的个性化快捷文字、命令和图标（**图16**），而且能共享硬盘上的文件（**图17**）。如果经常和许多好

图16

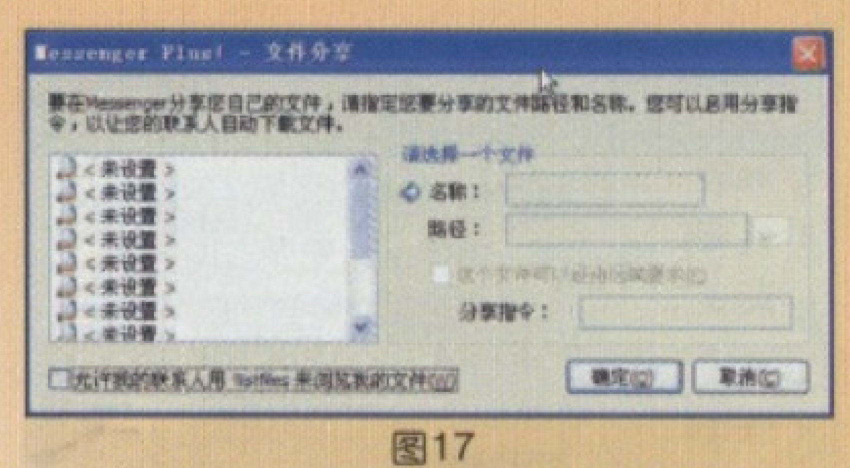

图17

图18


图19

友同时聊天，那么一定要勾选即时消息面板中对话标签页的“自动集合所有对话”选项（**图18**），此时所有聊天窗口都会以标签页的方式出现在同一窗口中，用户也就不再为多个窗口切换而烦心了（**图19**）。

（3）安全的隐私保护。首先要在MSN Messenger的选项中，将消息栏中的“自动保存对话的历史记录”勾选去除，以保证不会在硬盘上留下未加密的明文记录（**图20**）。然后在“个人偏好设置”的记录与日

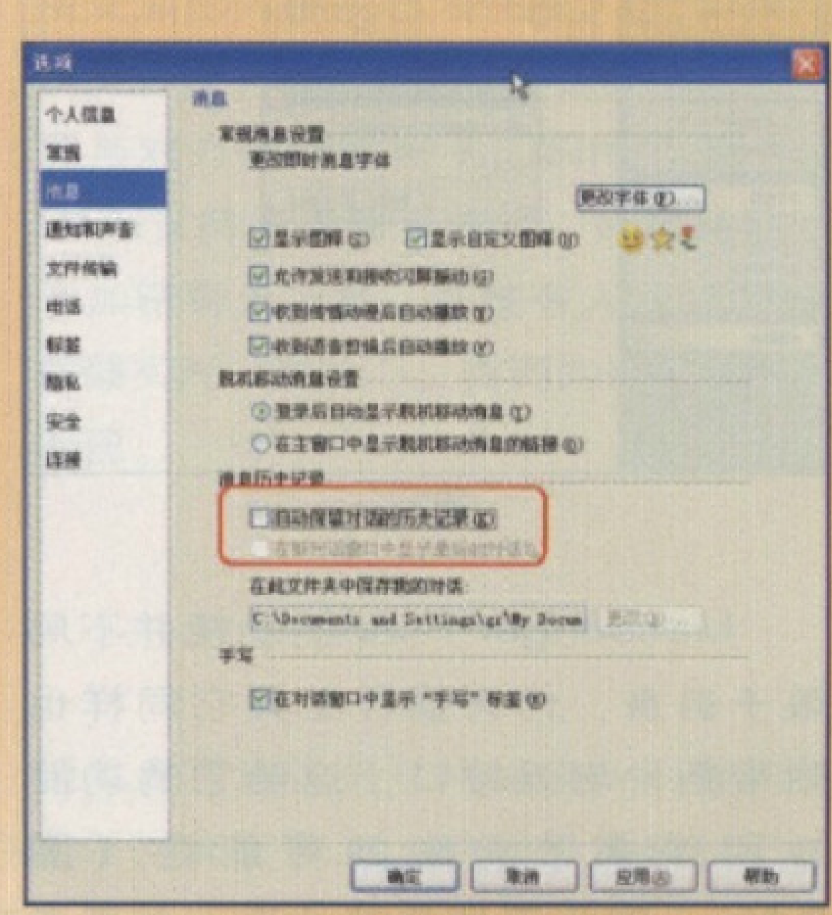

图20



图21

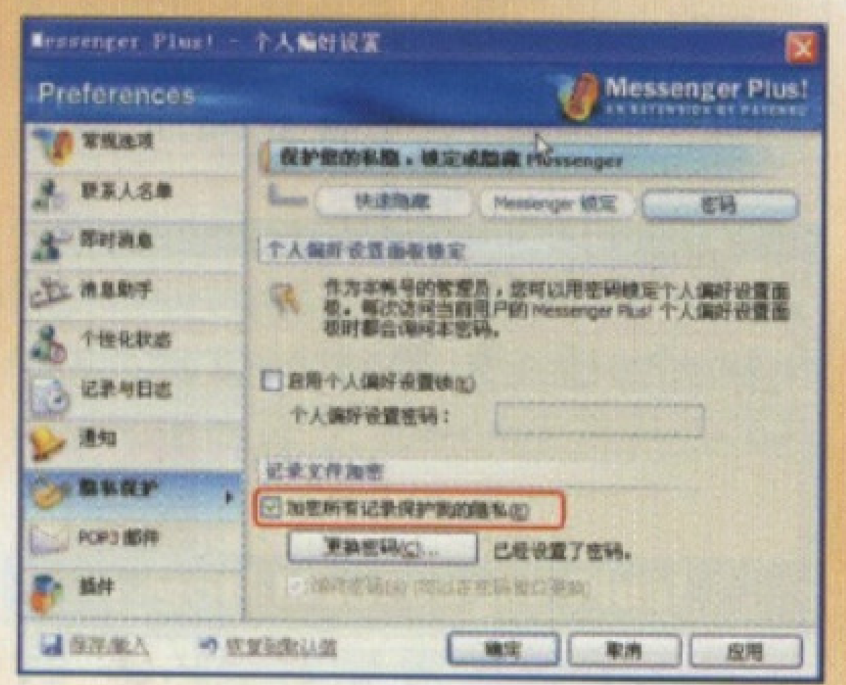
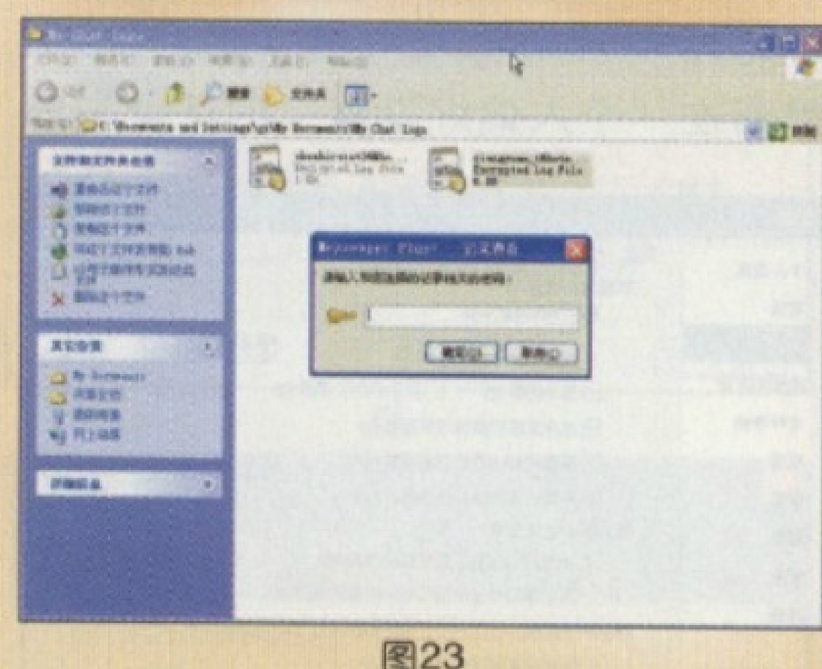


图22

志面板中，勾选对话记录的“自动记录所有对话”选项（**图21**）。接着切换到隐私保护面板的密码标签页，勾选“加密所有记录保护我的隐私”选项并设置密码（**图22**），保留在本地硬盘上的文件会出现一个锁的图标，此时只有输入正确的密码才能访问它们（**图23**）。此外，用户还能设置Messenger Plus!面板的进入密码、快捷隐藏和锁定MSN messenger等更多的安全选项，极大地提高了本地记录的安全。


图23

Messenger Plus!的功能并不局限于自身，作为插件工具它同样也附带插件增强接口，这给它的功能应用带来了无限的可能性（**图24**）。因此用户在其主页下载更多

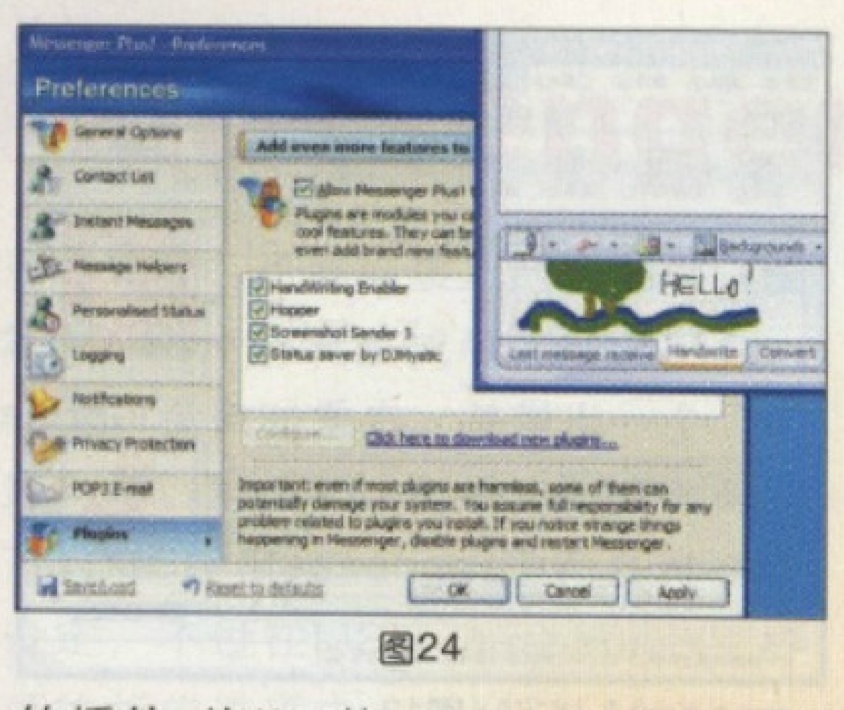


图24

的插件（http://www.msgplus.net/pluginsdb/down/），也就意味着获得更为强大和个性化的MSN Messenger。

2.MSNShell


图25

作为另一个著名的MSN国产插件，MSNShell相对于Messenger Plus!强大的功能并没有任何优势，不过在客户端的个性化和美化定制方面，以及适应国情的多种附加服务扩展，MSNShell还是拥有自己的独到之处。MSNShell的安装相对简单，只需选择语言和最后的搜索引擎即可，安装完毕重启MSN Messenger后，同样可在主菜单栏中看到“Shell”菜单选项。注意以后都要启动MSNShell来加载MSN Messenger，否则不会出现MSNShell的增强菜单（**图25**）。下面简单介绍其独特的功能设置。

（1）客户端个性美化定制。点击Shell菜单并选择更换皮肤选项，即可快速更换MSN Messenger的主界面外观，还可调节整个主界面的透明度（**图26**）。

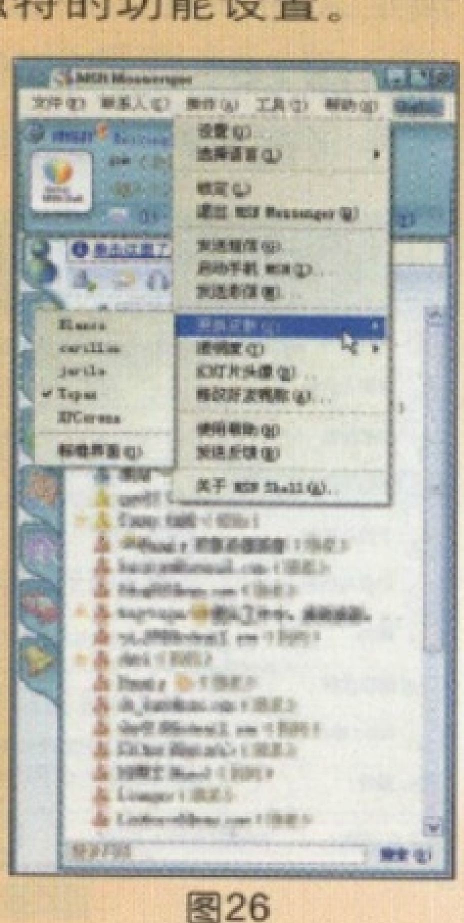
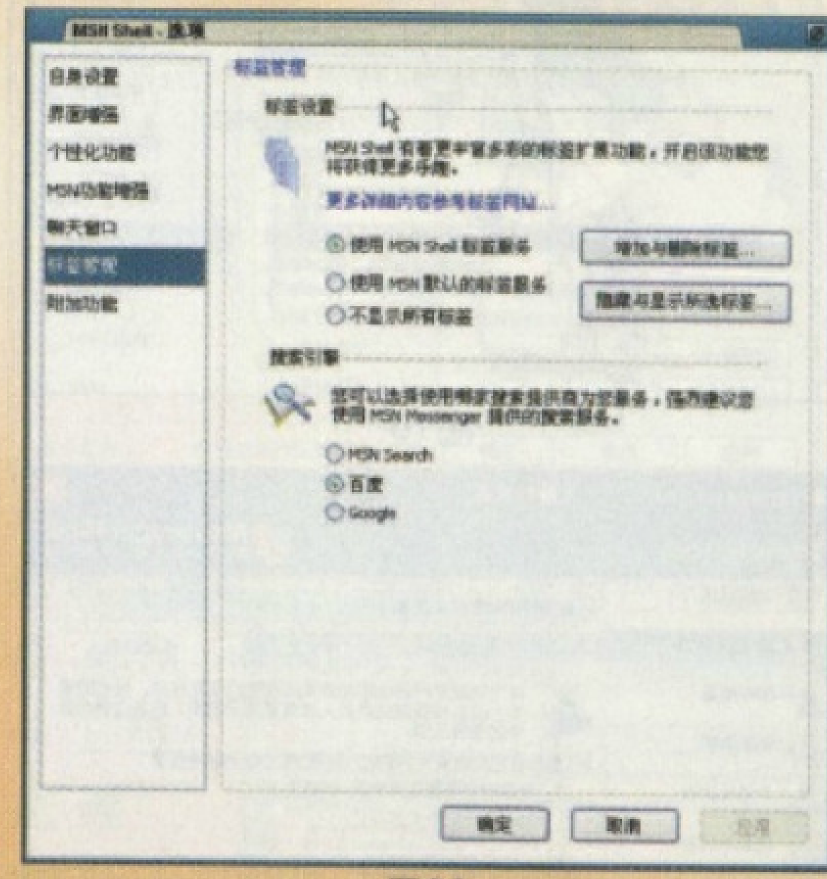
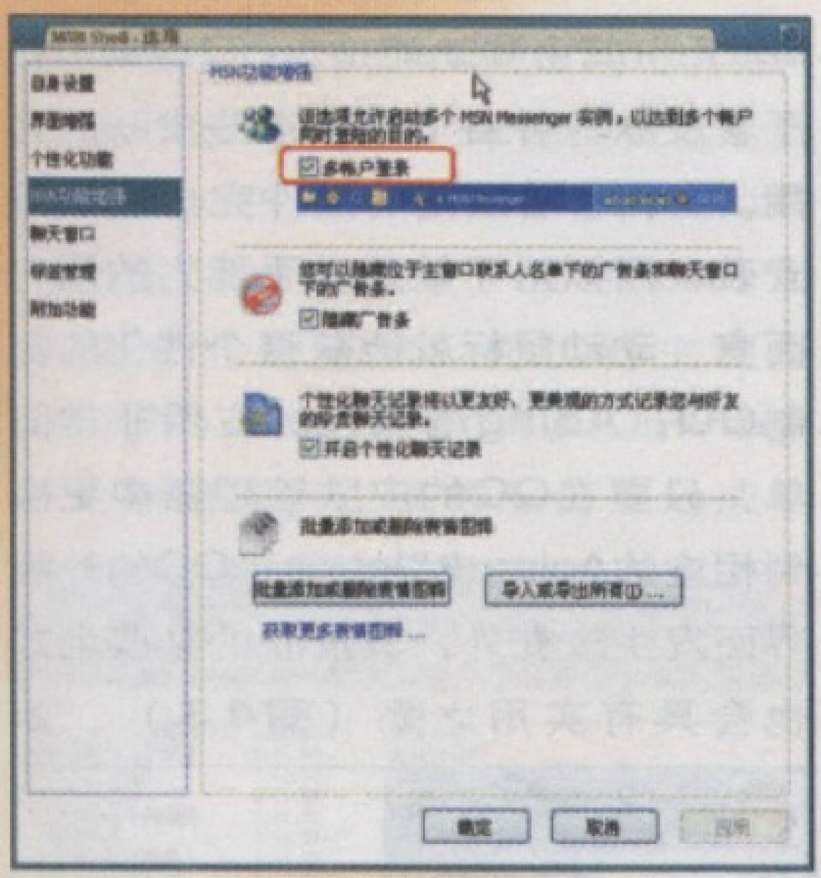

图26

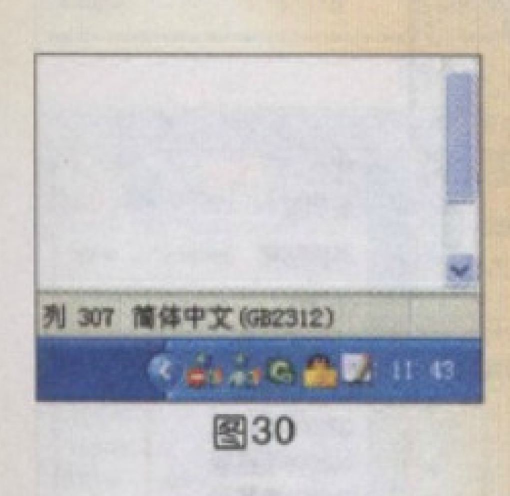
图27


图28

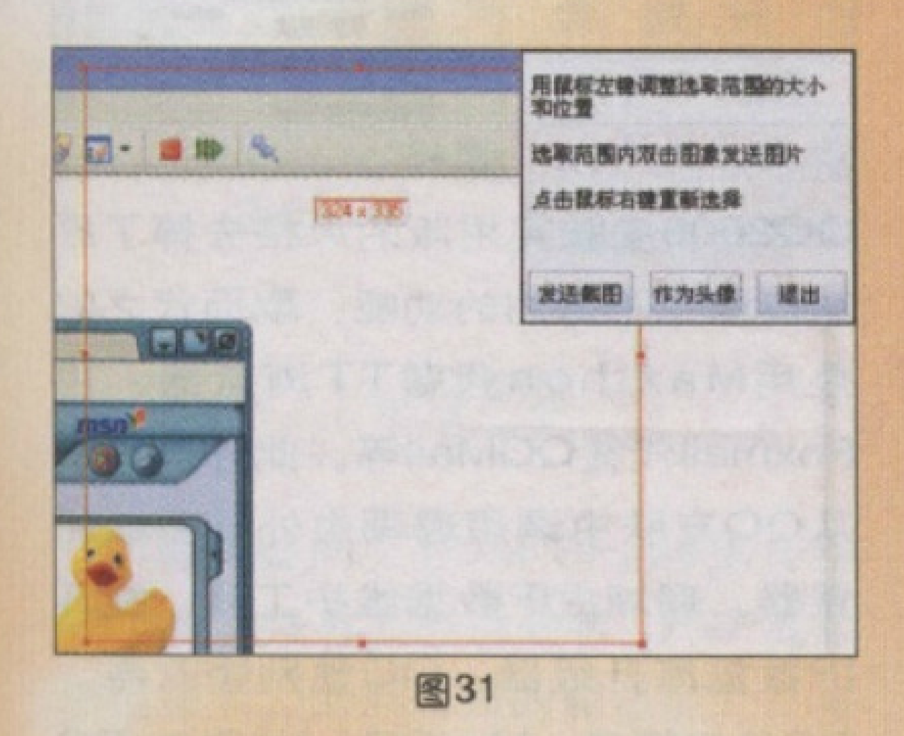
如果觉得插件自带的数套外观皮肤不满意，还可点击下载更多的个性化资源。继续选择个性化设置打开MSNShell设置对话框，切换到个性化功能面板，在这里用户可设置自己的个性化信息，如幻灯头像、动态背景等（**图27**）。切换到标签管理面板，则可自己决定隐藏或显示哪些标签服务（**图28**）。只需要通过简单的勾选，用户就能利用MSNShell制作一个完全个性化的MSN Messenger外观。

（2）合理贴心的应用功能。虽然MSNShell的功能并不强大，但一些应用功能还是很贴心的。如设置对话框的MSN功能增强面板（**下页图29**），勾选“多账户登录”则可开启多个MSN Messenger进程，使用多个不同账户同时登录服务器，对于多账户应用的用户非常方便，不过注意这个功能同样要求启动MSNShell来加载MSN Messenger，否则就无法启动多个进程（**下页图30**）。此外其他“隐藏广告条”、“批量添加或删除”MSN的表情图释等都是较适应


图29


图30

国情的应用功能，尤其是在聊天窗口添加的“截屏”和与手机相关的功能。这里要提醒一下“截屏”发送是个相当重要的功能，其在截图后双击便会自动发送给对方，可


图31

以说非常方便（**图31**）。

（3）扩展性的增强服务。


图32　图33

MSNShell为MSN Messenger添加了一些免费和商业的增强服务，如好友名单上的天气服务进入后可设置显示的天气情况，网络电台则可设置自己喜欢的音乐电台（**图32**）。此外则是与手机紧密捆绑的无线通信业务，基本上就是对原有的MSN移动消息的增强，虽然并不免费，但对于有需要的对象人群而言，还是一种比较合理的选择（**图33**）。

3.SimpLite for MSN

要解决MSN Messenger明文传输泄露隐私的安全问题，就必须对通信传输过程进行加密。Secway SimpPro是一款大师级加密软件，它能完全抵御各类Sniffer软件的侦测。事实上SimpPro有多款完全免费的加密软件，如SimpLite for MSN、SimpLite for Yahoo!、SimpLite for ICQ/AIM等，在国际上排名前列的IM工具几乎都有对应产品。SimpPro和SimpLite的主要区别在于，免费的Lite版只对聊天窗口文字内容加密，而SimpPro可对传送的文件、表情符号等一切传送数据进行加密；SimpLite只支持RSA 2048位加密而SimpPro支持RSA 4096位加密。不过，对于聊天保护而言免费版就足够了（http://www.onlinedown.net/soft/26529.htm），文件传送可选择PGP加密传送的替代方案即可。

注意SimpLite需要聊天双方都安装才有效，只是一方安装的情况下仍然属于明文传输。当软件安装后会在任务栏的右下角出现一个红色的像MSN Messenger一样的图标（**图34**），右键点击此图标选择菜单打开软件的主界面。在SimpLite主界面中选择菜单“密钥”

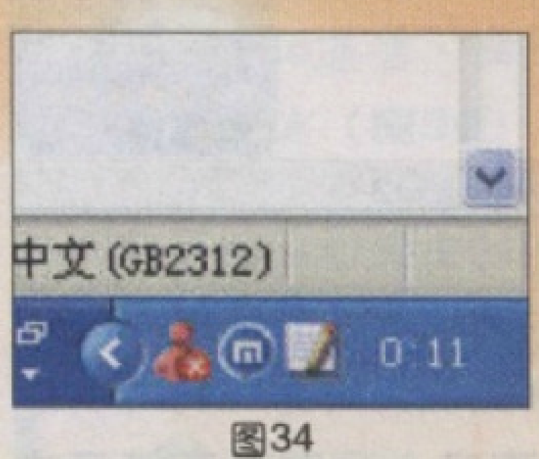
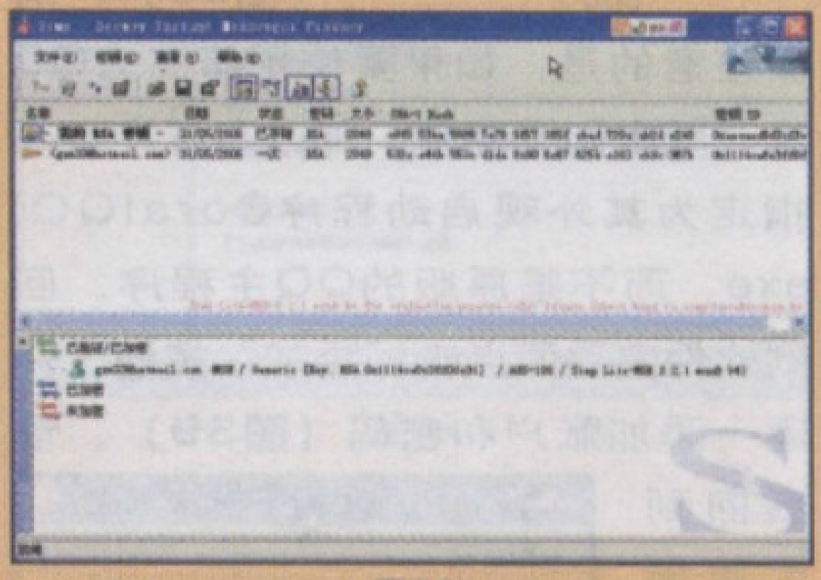
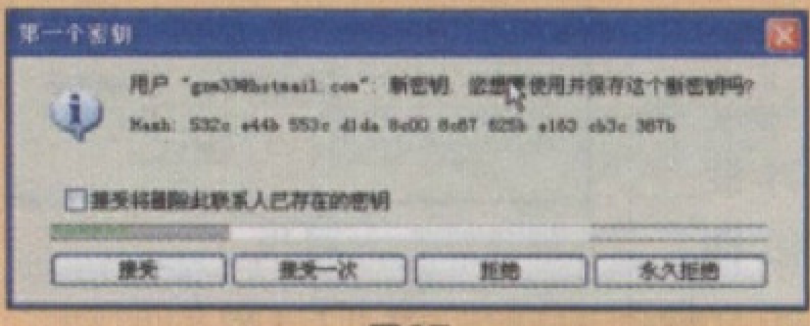

图34


图35

→“创建密钥对”，然后跟随密钥创造向导创造出自己的密钥（**图35**）。此后每次启动SimpLite for MSN程序时，均会弹出登录对话框，输入正确的密码才能进行登录。进入程序主界面后，可看到界面上端显示的是与密钥相关的信息，界面下端显示的是所有聊天窗口的连接状态，包括双方已通过密钥认证、经过加密以及未加密3种状态（**图36**）。当用户与MSN Messenger上也


图36


图37

装了SimpLite的好友首次聊天时，会弹出“第一次密钥”的对话框，在其中点击“接受”按钮，表示接受对方的密钥并永久保留，点击“拒绝”按钮则不能接受加密内容的聊天（**图37**）。按需点击后会下载所需要的密钥并验证，即可与对方畅所欲言了。SimpLite for MSN支持多人聊天方式，只要当前处于加密聊天方式，即使有人用MSN嗅探器实时“监听”，得到的也只是乱码而已。

二、 QQ

作为国内市场占有率第一的IM工具QQ，尽管也为商务人群开发了TM版本，但本身可以说是个网络流行因素的集合体，而且它并不像国际流行的IM工具那样开放接口，因此对于QQ而言并不存在任何真正意义上的插件工具。不过即使如此，还是有一些第三方的工具能增强QQ的应用功能，对于QQ应用上的不足作一些弥补。

1.QQ群登快手

大多数QQ用户恐怕都并不止一个QQ账号，而且QQ本身也并不禁止多进程运行，因此许多用户都有同时登录多个QQ账户的需求。利用原版QQ的登录界面逐一手动切换账户显然太繁琐，用户可使用QQ群登快手工具软件（http://www.steven-studio.com/blog/）来完成。软件应用非常简单，在任意目录解压后运行，首先点击“选项”按钮调出设置对话框，在对话框中输入QQ/TM主程序的安装路径（**图38**）。

图38

需要注意的是，如果要使用第三方QQ修改版本如珊瑚虫，那么主程序必须指定为其外观启动程序CoralQQ.exe，而不是原版的QQ主程序。回到软件主界面点击“添加”按钮，并逐一添加账户和密码（**图39**）。最后回到主界面点击“立即群登”按钮，

图39

即可瞬间完成多个QQ进程的启动，以及分别登录不同账户的工作。当然用户也可利用列表中的复选框，随时调整登录的账户数量（**图40**）。

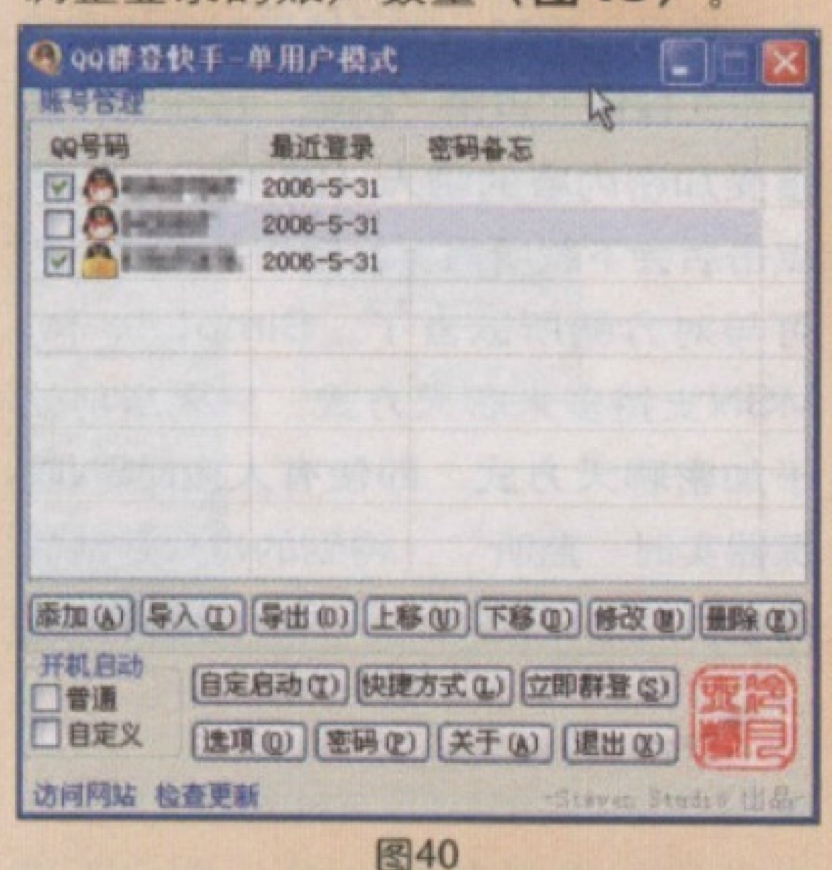


图40

2.珊瑚虫增强包

第三方的QQ修改版本是增强QQ应用功能的唯一方式，其中珊瑚虫显示IP版本是较受欢迎的版本。其实用户并不一定需要下载修改好的珊瑚虫版本，只需在珊瑚虫工作室主页下载珊瑚虫增强包，将其解压在原版腾讯QQ的安装目录中，然后使用珊瑚虫外挂CoralQQ.exe来加载QQ主程序，也就是获得完整功能的珊瑚虫版本（http://www.coralqq.com/index.html）。不过在启动珊瑚虫增强包前，用户应当执行目录中的CQQCfg.exe进行设置（**图41**）。

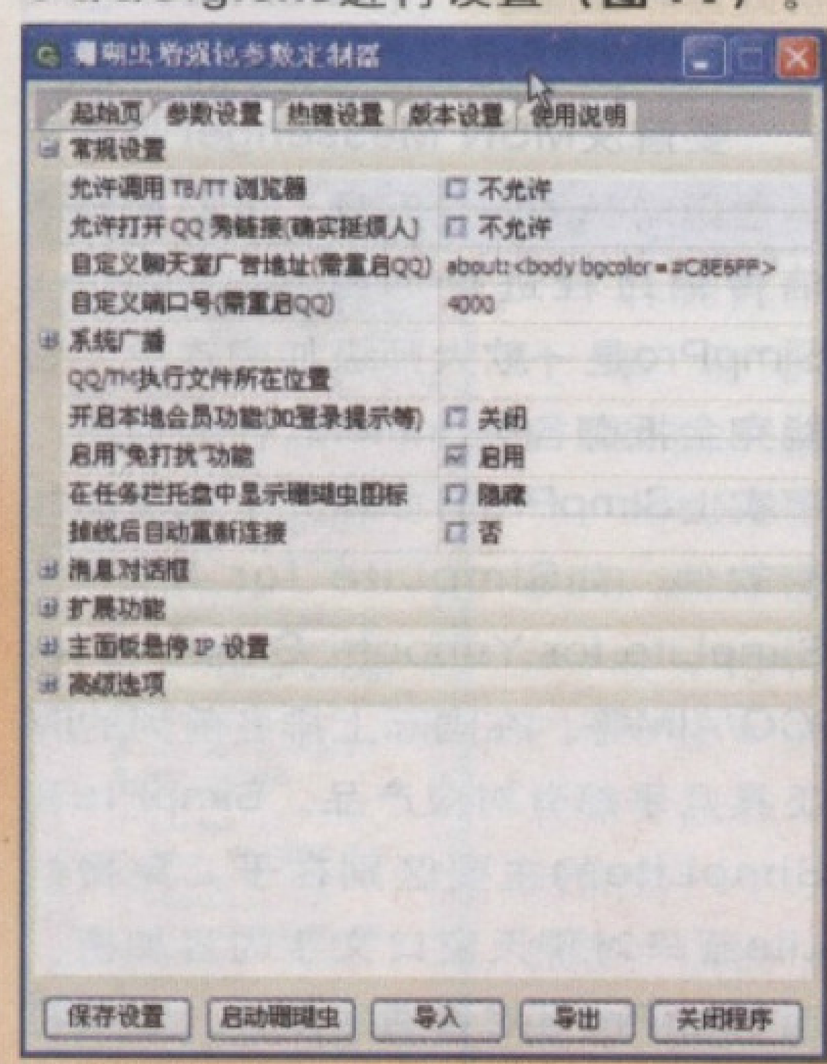
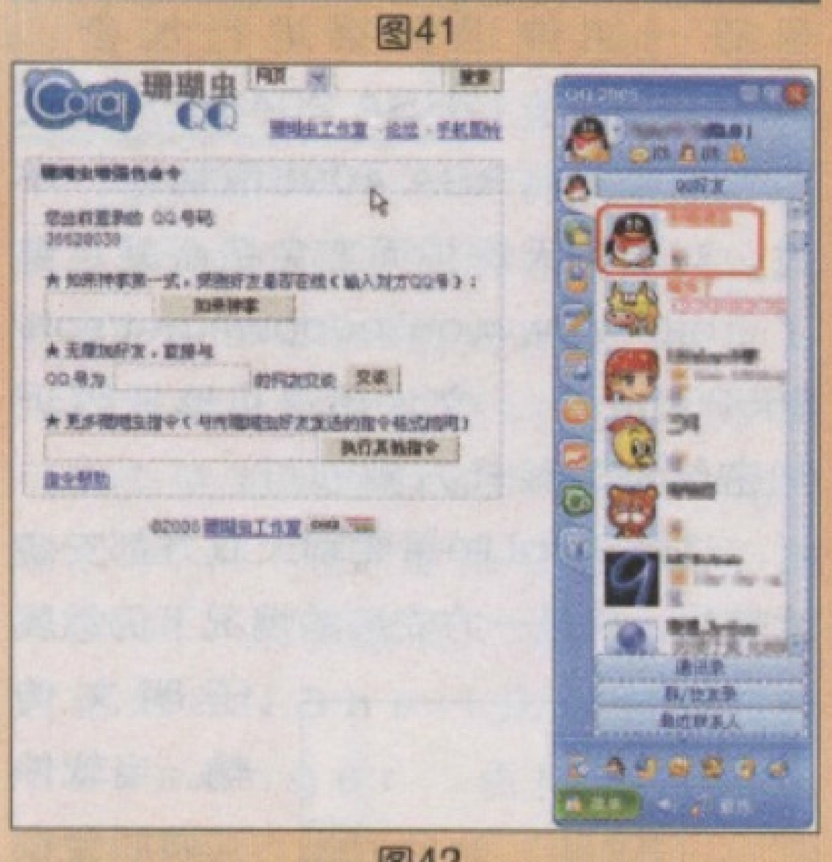


图41


图42

珊瑚虫增强包的主要作用就是获得并显示联系人的IP地址，其次通过添加珊瑚虫好友来实现显隐身等特殊功能（**图42**）。事实上目前所有第三方修改版本，也都只能给QQ添加同样的应用功能，由于腾讯的不开放政策，基本上没有太大的发展空间。

3.Aqing增强包

Aqing增强包的作用并非是增强QQ应用功能，实际上只是个QQ皮肤和QQ辅助工具的集成包（http://www.onlinedown.net/soft/22944.htm），其主要功能是为QQ定制了若干套皮肤，并且增强了这些皮肤的应用。Aqing增强包的组件完全可选择安装，所以对于缺乏动手能力的用户而言，动动鼠标就能获得个性化的定制QQ。Aqing增强包的应用非常简单，只要在QQ的皮肤管理器中更换到相应的Aqing皮肤，除了QQ的外观界面发生改变外，其皮肤的某些地方也会具有实用之处（**图43**）。如

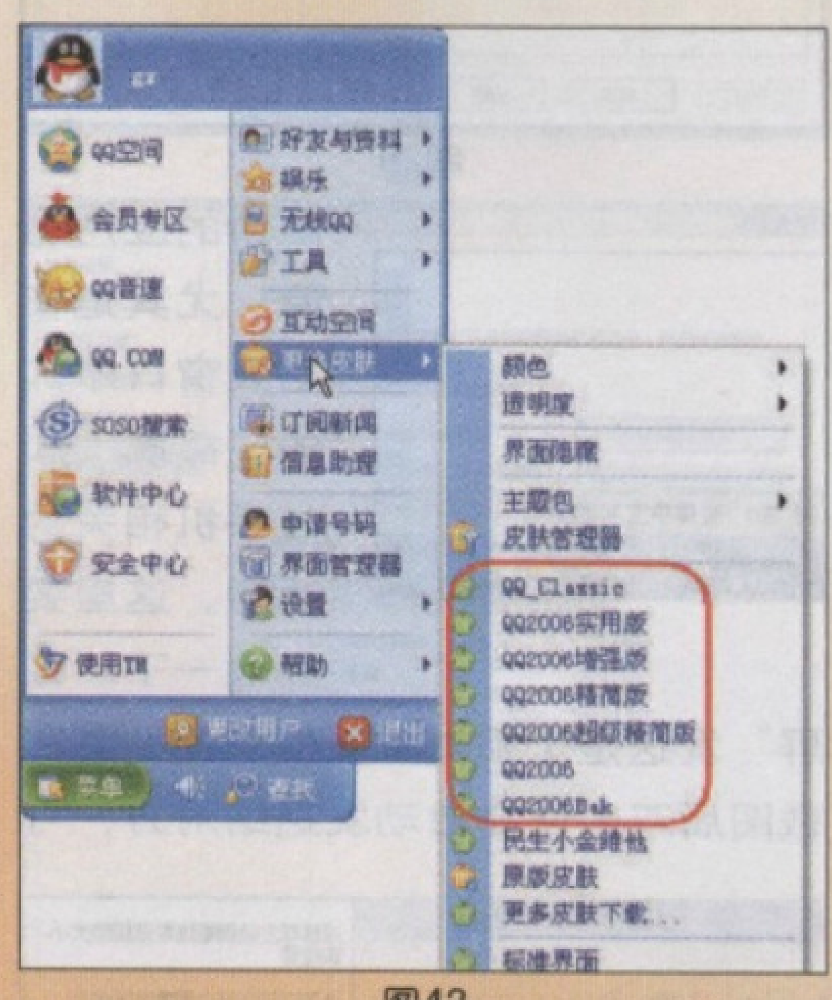
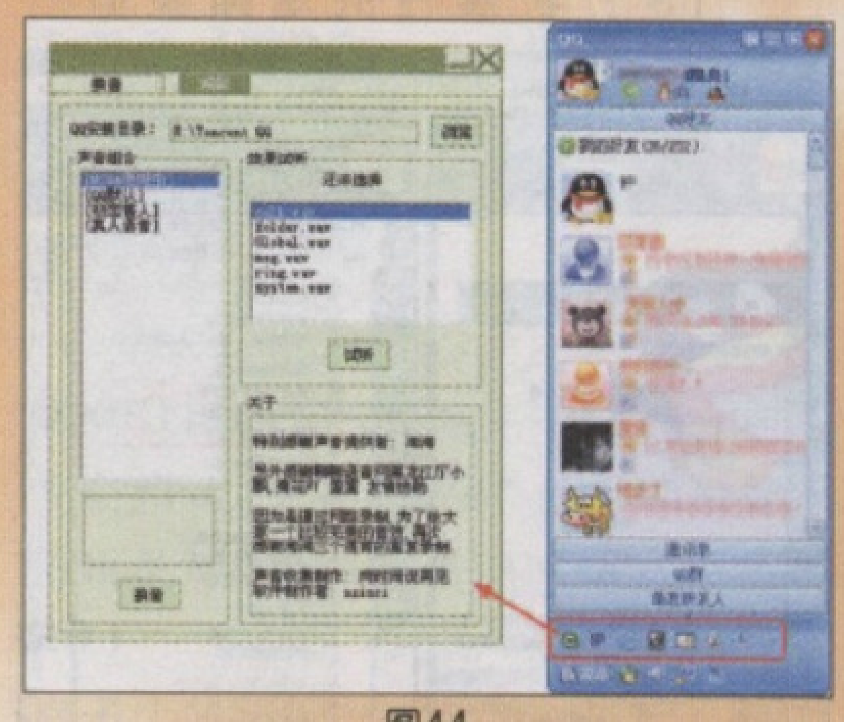


图43

QQ2006皮肤实用版的风格去掉了原版皮肤中不常用的功能，取而代之的是用Maxthon代替TT浏览器、用Foxmail代替QQMail等。此外可直接从QQ皮肤中调用珊瑚虫外挂参数配置器、珊瑚虫IP数据维护工具、纯真IP数据库升级器、QQ性别修改器、QQ换音精灵、MiniQQ、NoOpenQQ等QQ辅助工具（**图44**）。

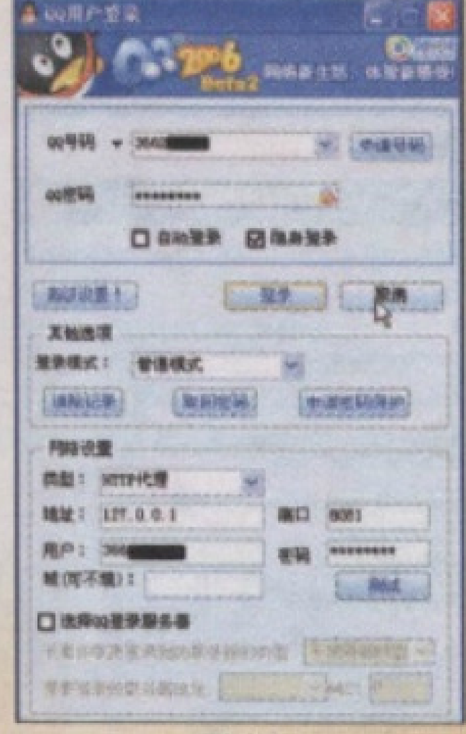

图44

4.兰飞QQiPPro

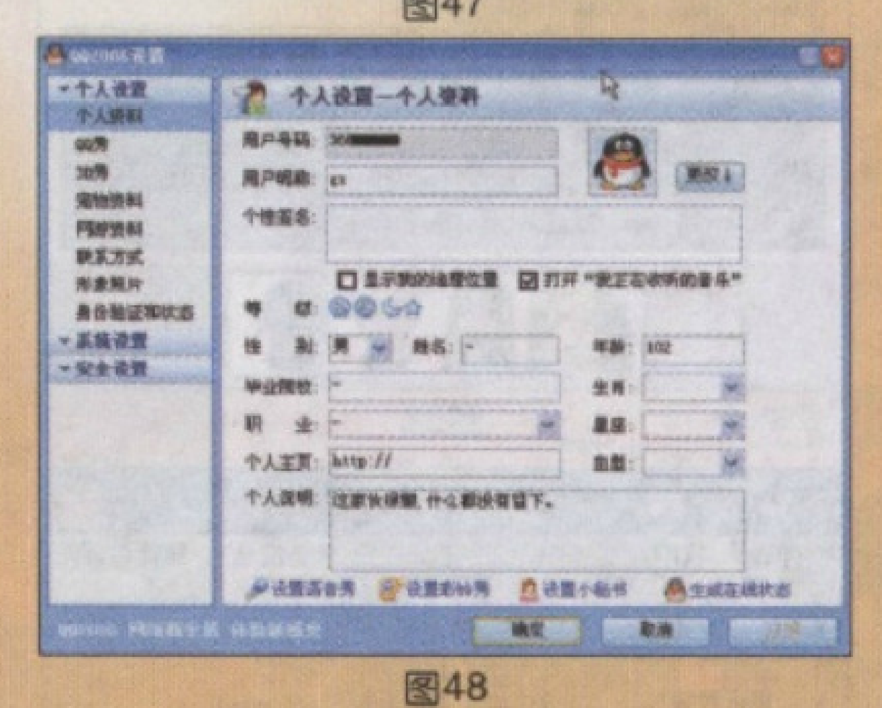
作为端到端的通信工具，QQ对于IP地址的保护确实不尽如人意，像珊瑚虫这样的工具能轻易获得对方的IP地址。不过有矛也会有盾，对于想保护IP地址的用户，不妨使用兰飞

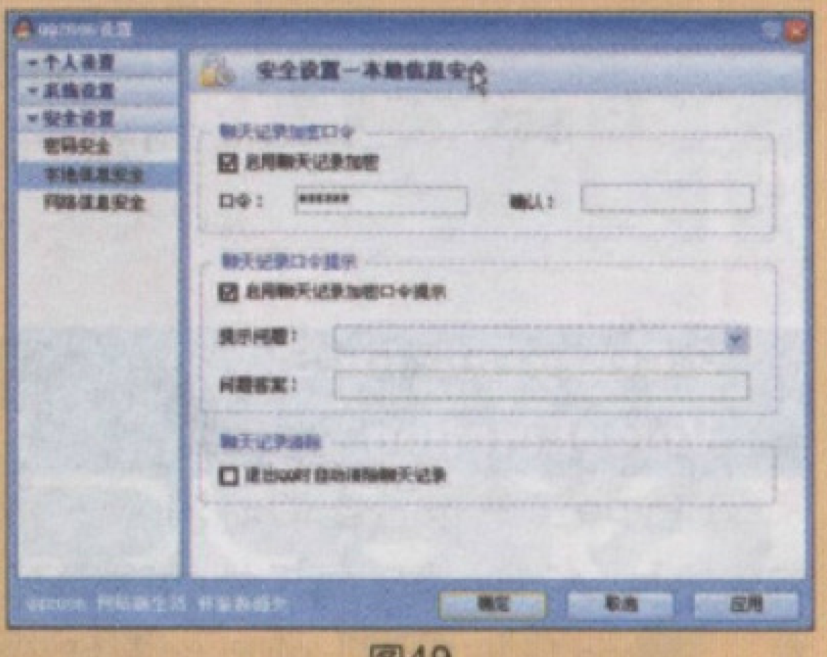
QQiPPro（http://www.onlinedown.net/soft/46481.htm）来隐藏自己的真实IP地址，它的保护能让目前类似珊瑚虫的工具完全失效。兰飞QQiPPro隐藏IP非常简单，先执行主程序QQiPPro.exe，正常的话QQiPPro会在主界面提示，通信服务启动成功


图45


图46

HTTP 127.0.0.1:8081（图45）。然后启动QQ，在QQ用户登录窗口的网络选项中，把代理类型设为HTTP代理，把代理服务器地址设为127.0.0.1，端口设为8081，用户设为QQ号码，密码为QQ密码（图46）。现在就可登录QQ了，如果登录成功，QQiPPro会显示用户的QQ号码登录成功，此时用户的IP地址即处于隐藏保护之下（图47）。不过用户一定要注意，登录QQiPPro的QQ号码不能启用共享地理位置的功能，这是很多用户初次使用时会犯的错误。如果已启动该功能，方法是打开QQ的个人设置弃选“显示我的地理位置”选项（图48）。


图47


图48

除去IP地址的保护外，QQ作为国内目前用户群体最大的IM工具，其登录过程、通信过程、加密过程非常复杂，要想网络拦截监控QQ的数据是比较困难的，可以说QQ在通信过程中是相对安全的工具，当然这是指本地安全得到保证的前提下。对于公共场合的QQ用户一定要在安全设置中，为聊天记录添加查看密码，否则其他人还是能利用离线查看器获得用户的聊天记录（图49）。

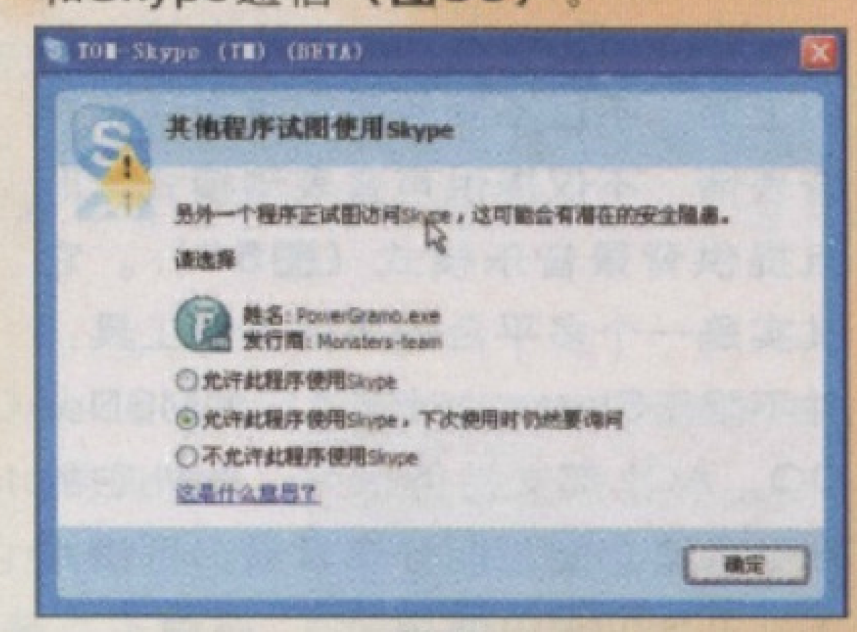
图49

三、skype TOM-Skype

毫无疑问，TOM-Skype是传统IM工具最强有力的挑战者，P2P底层通话技术、绝对超强的穿透能力、多方会议呼叫通信能力以及AES加密的通信方式，几乎没作任何市场活动便在格局初定的IM市场崛起，其市场份额的迅速增长完全凭借用户口碑相传。Skype的应用功能非常简单，可以称为清新易用返璞归真，当然随着用户群的增长也会遭遇不同的呼声，Skype同样可通过插件增强其功能。不过Skype素有“eat his children”的恶名，某项插件功能非常成功，但其功能随后经常会被集成到软件中，导致插件本身的死亡。

1.Skype随心录

作为一个主攻语音通信的IM工具，Skype却没有提供电话录音功能，不过用户使用录音工具插件PowerGramo也能满足自身的需求（http://www.powergramo.com/download.htm）。安装PowerGramo后在Windows程序栏中的菜单可启动插件，当插件启动后如果Skype已在运行，会跳出一个对话框询问是否同意PowerGramo留声机插件和Skype通信，请选择允许开放和Skype通信（图50）。


图50

此时Skype的主界面中已出现PowerGramo菜单项，并且在挂断电话按钮旁添加了一个“停止/开始录音”的按钮，通过PowerGramo菜单项可选择在Skype通话中同时录制双方的声音，或者只录制一方的声音（图51）。此时用户的默认通话都会提示是否需要录音，不操作数秒后即自动开启录音功能，当然用户也可通过PowerGramo按钮随时停止录音，当一个通话录音完成后，PowerGramo会提示用户为录音设置密码，以保证录音内容的隐私安全（下页图52）。如果要访问已完成的录音记录，那么点击Skype主界面下的三角

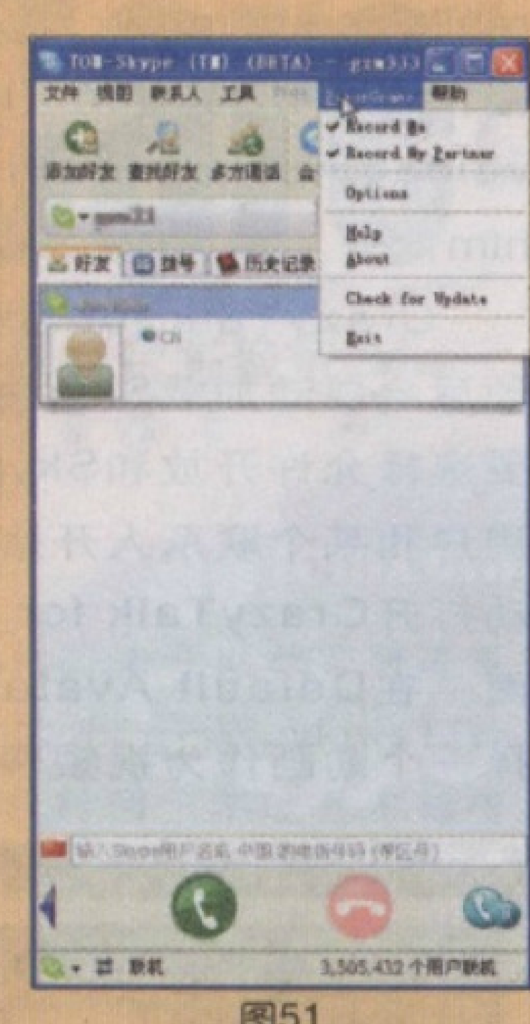
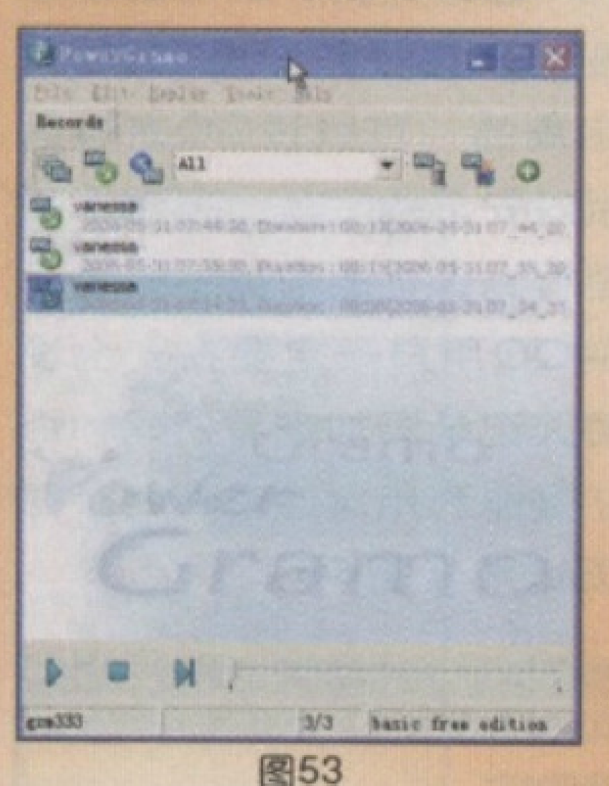

图51

图52

小图标，即可随时调出PowerGramo的主界面。在这里用户可编辑、重放、管理所有的录音，也可为对录音进行文字注释（图53）。


图53

2.CrazyTalk for Skype、VoiceEmotion

Skype虽然也包含即时消息多种聊天方式，不过对于娱乐性的聊天而言，Skype那简单至上的风格显然不受欢迎，当然用户也可用相关插件弥补，例如动画表情插件CrazyTalk for Skype（http://crazytalk4skype.reallusion.com/#），以及声音表情插件VoiceEmotion（http://www.voiceemotion.com/index_chs.htm）。

CrazyTalk for Skype安装启动后会自动加载Skype，用户同意要选择允许开放和Skype通信。当用户和某个联系人开始通话后，自动打开CrazyTalk for Skype主界面，在Default Avatars窗口中选择一个动画作为视频聊天时自己的形象，可按上方的“Preview”按钮进行预览（图54）。注意这个动画是随着用户的鼠标移动而改变表情和注视方向的，视频聊天时会带给对方真实的感觉。用户也可点击软件界面上方的按钮，随时在视频聊天中切换“Avatars Video”和“Web Camera”。只要点击Emotions窗口中的表情图标，即可在通话中插入相应表情的预置声音（图55）。



图54



图55



图56

VoiceEmotion的功能也基本类似上面，不过不同的是它更专注于声音表情，不仅提供声音表情模式，而且提供背景音乐模式（图56）。它其实是一个多平台的声音表情工具，并不限于Skype，对于流行的MSN、QQ、AOL都支持得很好，此外它的自动录音功能也能分离背景，可惜并不能在Skype中使用。

3.SAM

既然是以网络电话自诩，Skype又怎能少得了电话留言功能呢，使用SAM自动答录机插件用户即可获得Skype电话留言功能（http://www.kishkish.com/）。SAM的安装确实有简体中文选项，不过当其启动并和Skype联系上时，在Option里设置简体中文根本就是乱码，所以还是选择正确工作的繁体中文界面（图57）。用户在答录机设定中可设定自动答录启动时间、自动答录声音文件，以及每段留言的最大时间长度（图58），当然也可设定自动拒绝来电。当用户离开并且SAM获得电话留言后，就会自动弹出SAM的主界面，以便于用户回来时第一时间看到留言。用户可在留言列表中播放，或者是回拨、发送即时消息给对方（图59）。此外，如果打开设置对话框中应用程序设定栏的高级设定模式，用户还可设定留言录音的质量等更详细的设置内容。

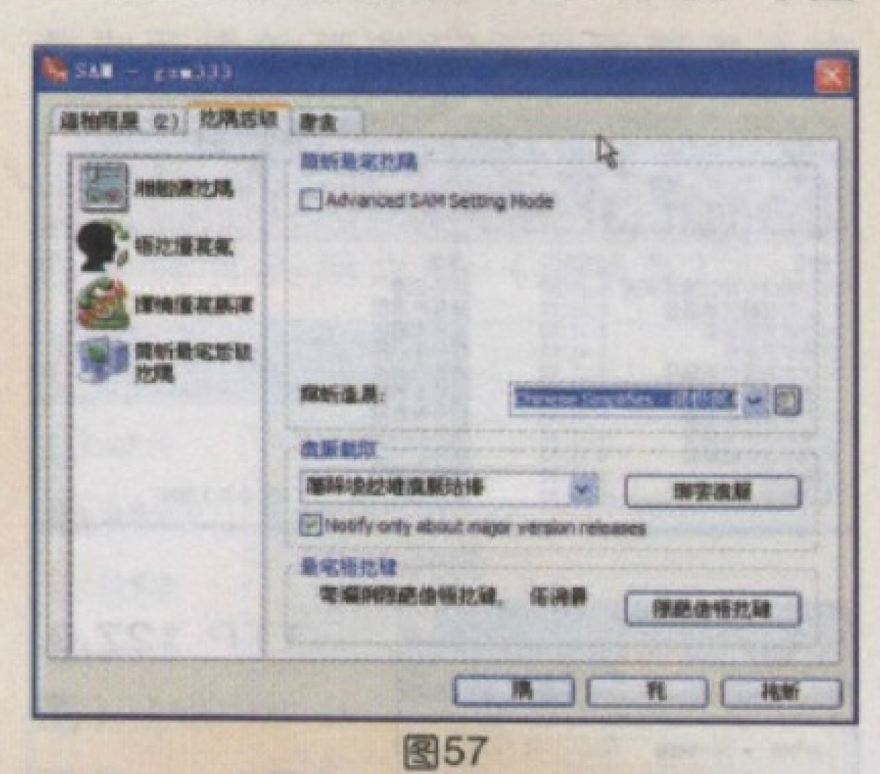
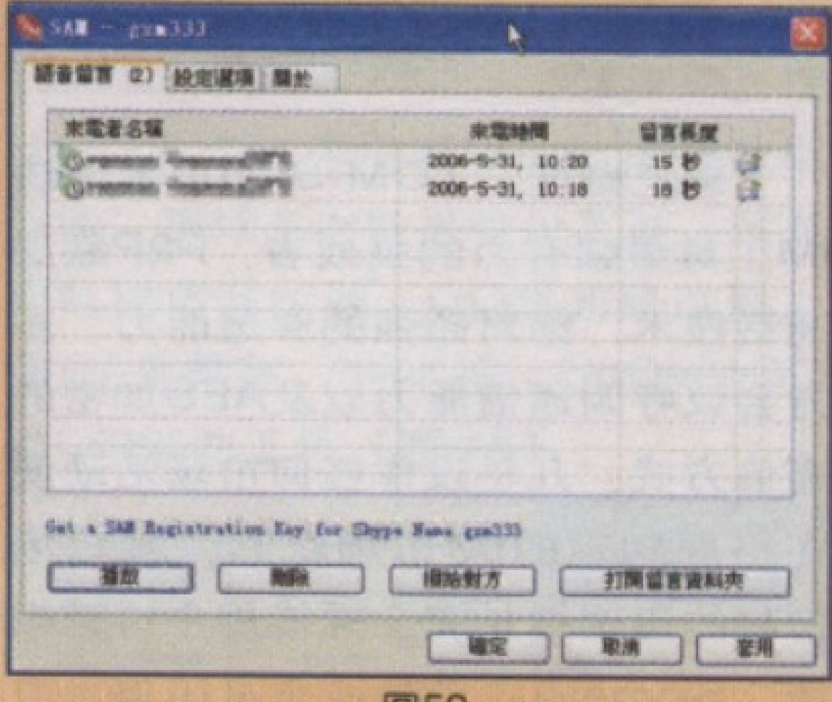

图57

图58


图59

狼来了？Windows Live OneCare

■晶合实验室 Mu

微软的操作系统一直受到病毒的困扰，这也使得各安全厂商赚了大笔，似乎微软看着也眼红，去年就放言将进军安全软件行业。果然软件巨人说到做到，借着Windows Live系列的声势推出了杀毒及安全防护软件——Windows Live OneCare（以下简称OneCare），但截止到目前还只限于英文系统安装，国内的用户需等待一段时间，不过并不妨碍我们一同来欣赏一下。

虽然Vista的发布日期已临近，但OneCare作为Windows Live的系列产品并没有Vista的风格，而统一于Live风格。首先软件通过IE的ActiveX下载并安装，由于目前限制于英文系统安装，下载前将检查是否为英文系统并简单扫描电脑，当然也少不了正版验证。如果使用中文系统，可修改控制面板的区域选项（**图1**）和注册表HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\

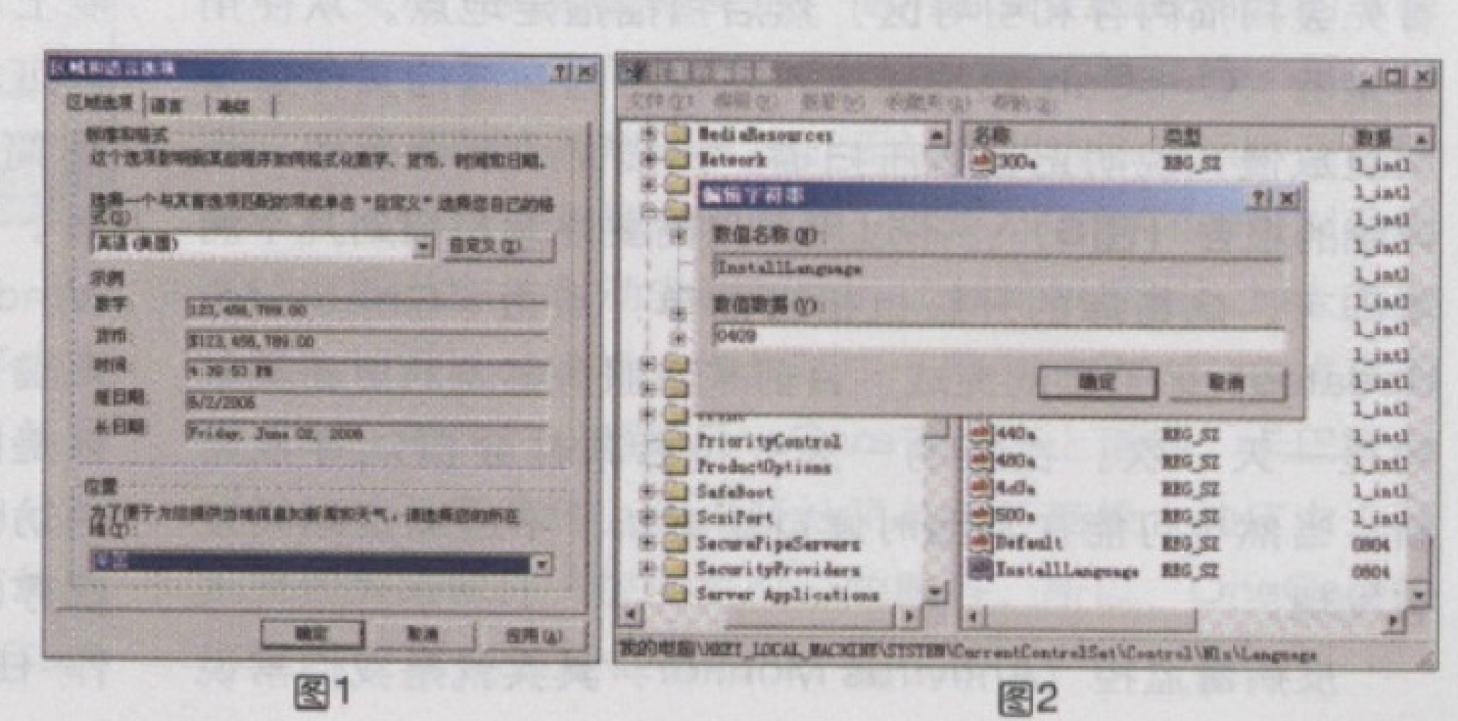


图1　　图2

Language下的InstallLanguage和Default键值为0409（**上页图2**）之后安装，不过，由于这样的环境下中文菜单会出现乱码，在安装完成后记得修改回区域选项和注册表键值为0804，OneCare安装完成后就不再检查界面语言了。

图3

图4

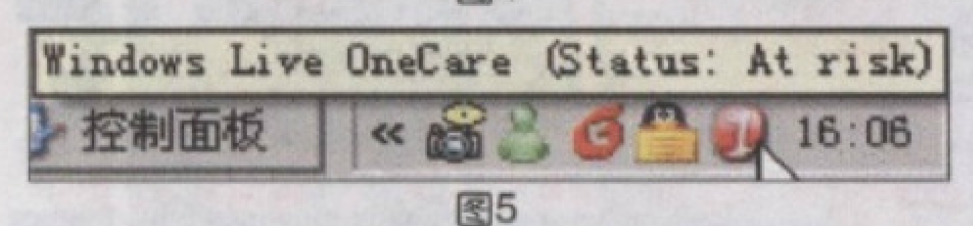


图5

OneCare的界面（**图3**）类似Windows的安全中心，主界面上集中了大量信息，同时，如果有它认为比较危险的设置例如自动更新关闭，还将以明显的标志显示在主界面上并提出解决方案（**图4**），同时任务栏上的小图标也变为红色提醒用户注意（**图5**），这些都是比较好的设计。同时注意，OneCare没有菜单，按钮也很少，力图将界面做得简洁，这都是在Live系列的特点。

一、安全功能

作为反病毒软件，OneCare自然少不了病毒查杀功能，点击左上或“Protection Plus”项的“Scan for Viruses”就打开扫描位置选项，OneCare自动选中了所有可扫描的位置，当然用户可根据需要更改，然后点击“Scan”。按照惯例，OneCare首先会扫描内存和引导区，然后扫描指定地点。从使用上来看，OneCare扫描速度不算快，遇到压缩文件速度明显放慢，说明正在解压扫描。扫描完成后会生成一个详细的报告（**图6**），不过用户只需要注意扫描到几个病毒即可。病毒库的升级也相当简单，点击“Check for Updates”即可自动完成，目前来看服务器端的更新频率约是一天一次。在新的一天开机后软件会自动寻找更新，当然也可能在其他时候自动更新，不过测试期间没有发现。

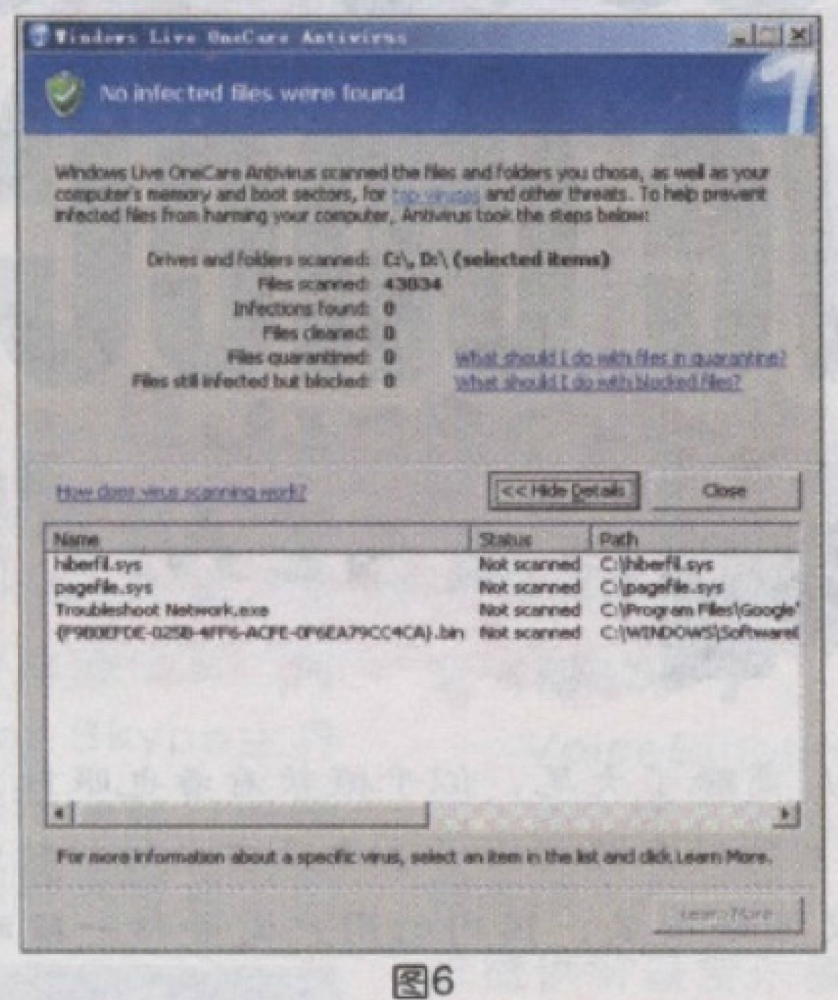


图6

反病毒监控（Antivirus Monitor，其实就是我们常说的病毒防火墙）功能只能在“Setting（设置）”里开启和关闭（**图7**），且没有相关处理选项。OneCare同样具有隔离和扫描排除功能，只是这些功能都在“Settings”→“Antivirus”→“Advanced settings”项目内，这些都不像其他反病毒软件那么方便。反病毒监控还能寻找可疑程序（勾选“Monitor for virus-like behavior during Antivirus monitoring”），这些程序特征暂时没有包括在病毒库内，但其行为表现类似病毒，一般来说可能是新型病毒。对于安全要求较高的用户可先清除这类可疑的程序，宁可信其有不可信其无。

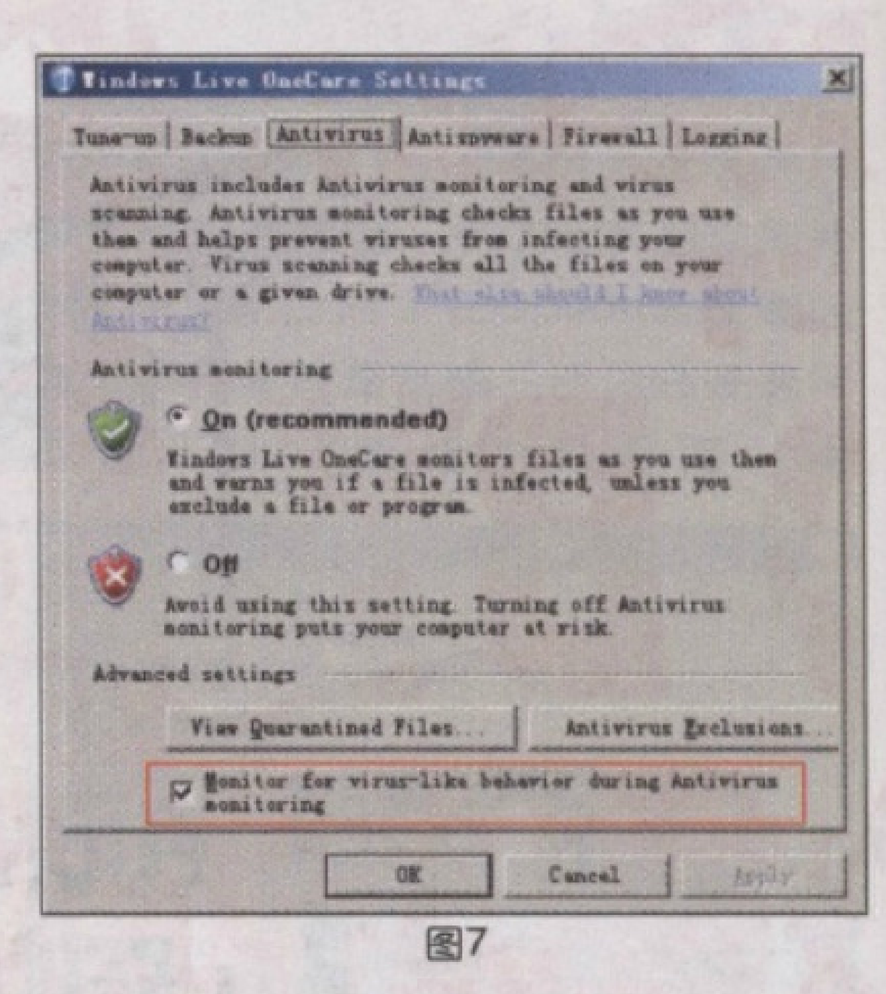


图7

OneCare的主界面可集成Windows Defender，这样微软的两款安全软件就集中在一个界面上，方便管理。Windows Defender需要单独安装，用于扫描OneCare本身不能清除的间谍软件。

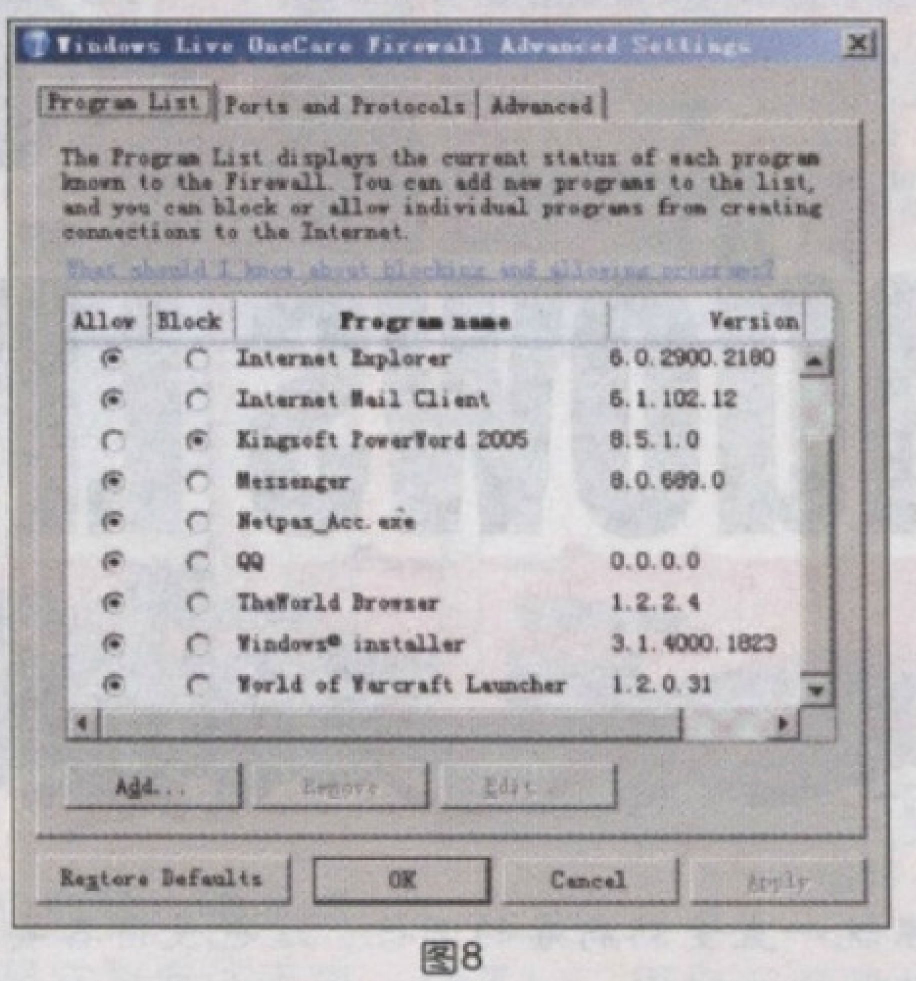


图8

很多反病毒软件都会自带防火墙程序，做成安全套装服务，而OneCare就自带了一个简单的防火墙。这个防火墙只有设置选项，程序和端口管理都齐全（**图8**），并能设定始终提示、自动、关闭3等安全级别（**图9**），从功能上看确实也没什么可非议的，但就是简单得让人忽略。此外，虽然Windows自带了防火墙，但该防火墙只是阻止外面程序的访问，对于本机程序发送信息不会作任何处理，

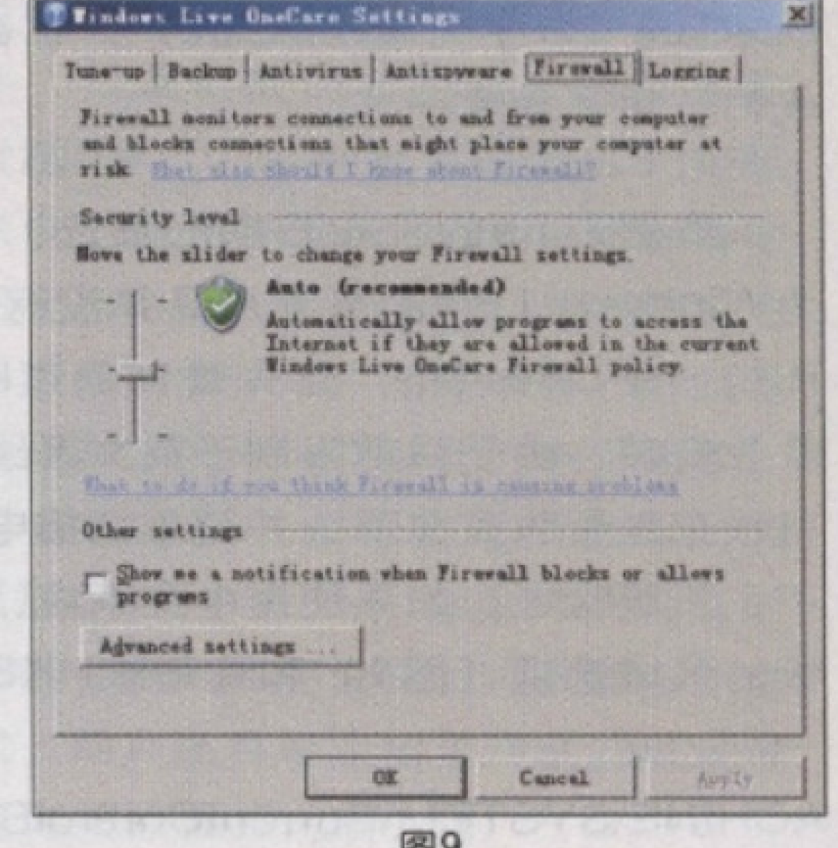


图9

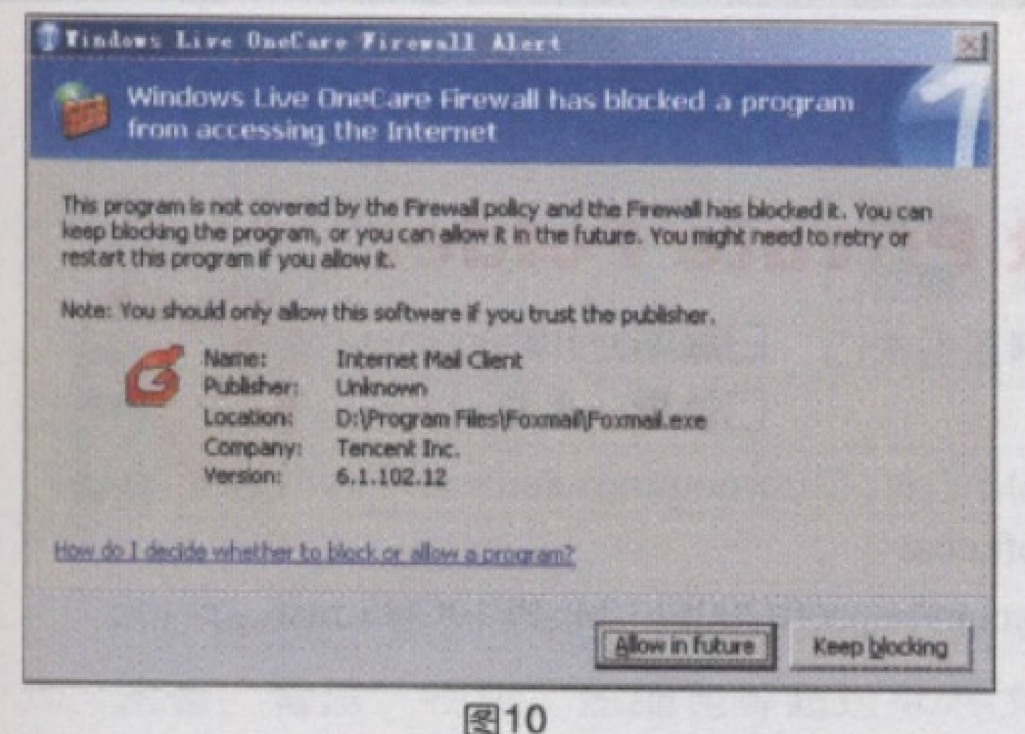


图10

OneCare稍微严格一些，对于本地程序连接网络也会询问用户放行还是阻止（**图10**）。同时为了避免影响操作系统的正常使用，系统程序全部都会被防火墙自动识别，可在第一次运行时自动创建相应的访问规则。如果用户看到了一个类似系统文件的名字并要求处理的话，就会多花点心思注意这个文件了。

二、备份功能

虽然Windows本身自带了备份功能，OneCare还加上备份功能显得有点多余，但OneCare的备份功能使用起来和其他同类软件颇有不同。

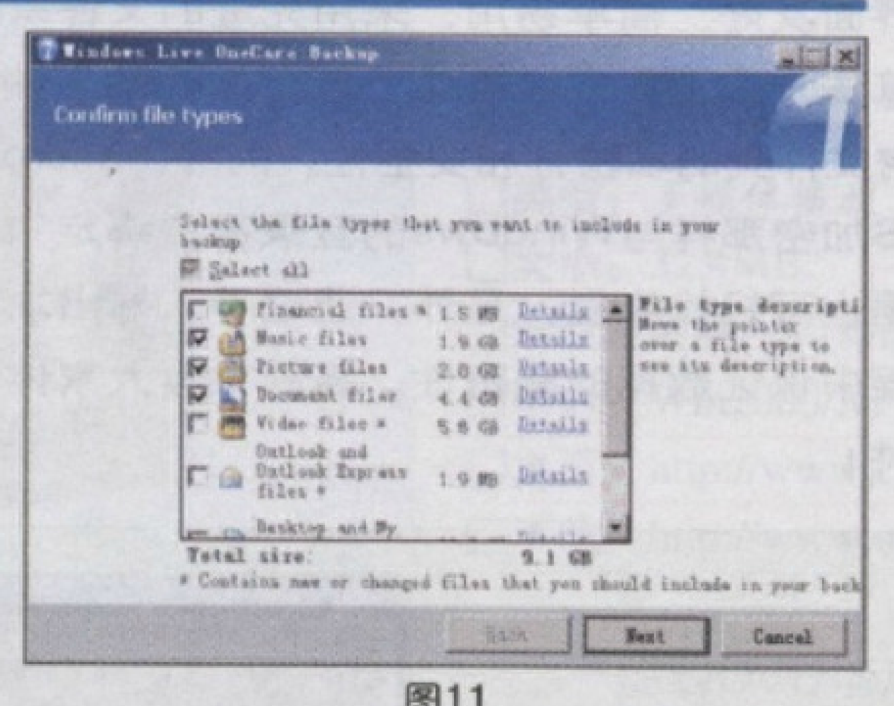


图11

OneCare可将文件备份到CD/DVD，以及其他完全没有使用的硬盘。更特别的是，软件将首先扫描电脑中的文件并分为几类（**图11**），未被选择的类型如果有新文件还会打上“*”号以提示用户，点击“Detail”可显示该类的所有文件。不过备份时只能选择备份哪几类文件，不能单独取出文件，加上分类是按照文件后缀，因此分类未必准确，因此对很多用户来说意义有限。

图12

不过，由于它将Outlook（**图12**）、我的文档等内容单独分类，对于经常使用这些的用户（一般是商务用户）还是比较方便的。但总体来说，这种傻瓜式的分类备份虽然创意很好，但在分类不准确和自主性不高的前提下不但不能方便用户反而是个累赘。还好，OneCare在分类之后还提供了普通的文件和文件夹备份选择，要是分类不好用，可直接跳过使用后者。总体来看，其功能要比Windows自带备份功能稍强一点。

三、性能调整

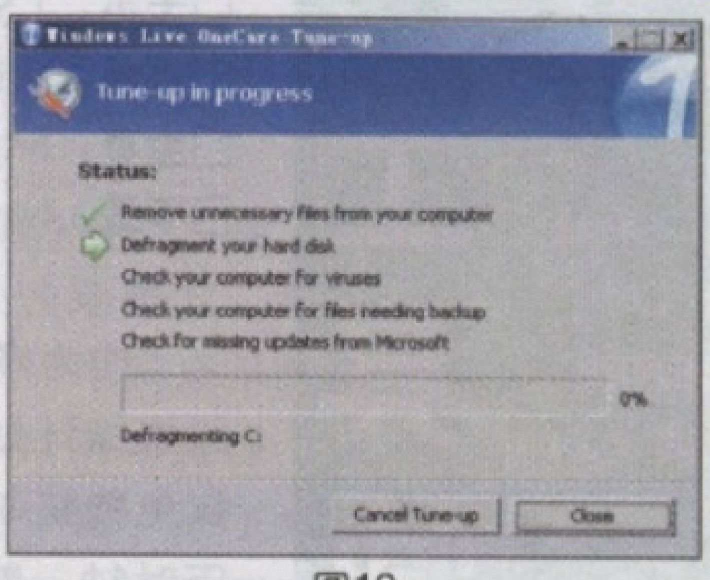


图13

这里的性能调整并不是一般系统优化软件的那种注册表优化或系统优化，而是OneCare相关功能的一个“集合”。在主界面上点击“Run Tune-up”即可自动开始（**图13**），这类似于一键查杀功能，不仅可查杀病毒，还包括了删除无用文件、清理磁盘碎片、备份文件及自动安装补丁，这些都不需要用户进行任何设置和判定，全由软件执行。一方面看起来省事，另一方面却不太容易让人满意，毕竟在这些判断上电脑不如人脑好用。此外在“Settings”→“Tune-up”界面（**图14**）可安排该任务在特定的时间自动运行，相当方便。

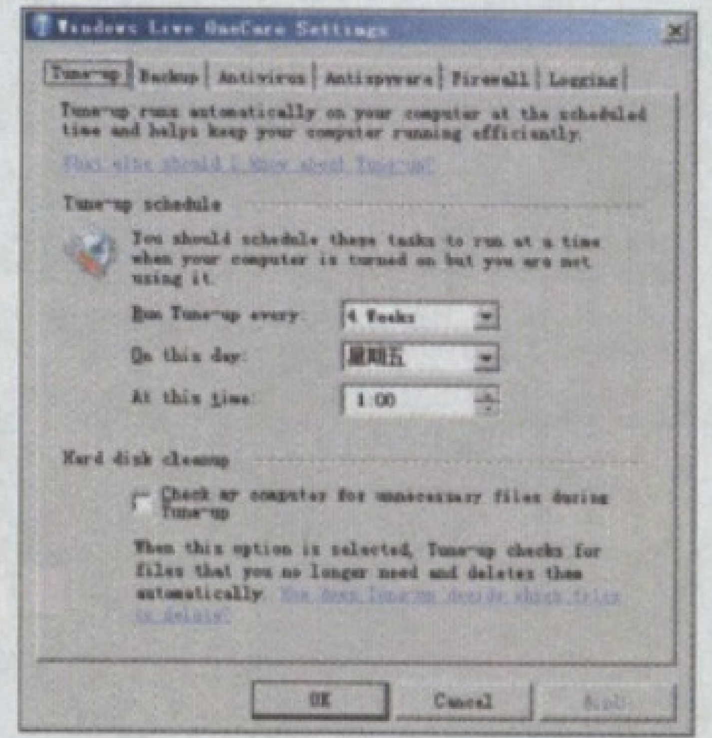


图14

四、总结

总体来看，OneCare功能和操作都很简单，具备基础功能和少量扩展应用，并不像其他安全软件附带很多小工具，而与之相辅相成的Windows Defender及防火墙都是这种类型，堪用即可。在Windows平台病毒肆虐的情况下，微软开发杀毒软件说是为用户着想本也没什么不可，但很多病毒都是借助系统漏洞才造成危害，然而微软不但不因此修复系统并赔偿用户损失，还要求以每年50美元的费用购买OneCare以保证计算机安全，实在有点说不过去。

虽然安全软件领域只是多了一款说不上优秀的软件，但OneCare却影响深远。从历史上看，微软涉足的领域无不风云变幻，虽然其他安全厂商声称安全领域需要的是积累和经验，但在微软雄厚的实力面前都不是问题。另一方面，毕竟是微软自家的系统，无论在契合系统组件还是系统修复上微软都有最大的优势，这点从OneCare可以监视系统更新状态并自动安装系统补丁就可以看出，加上微软目前大谈其Live战略，作为其中一部分的OneCare肯定备受照顾。虽然目前看来OneCare还比不上诺顿、卡巴斯基等优秀的杀毒软件，但无疑给了其他厂商极大的压力去开发更优秀的软件，提供更贴心的服务。所以，OneCare的出现对于用户还是很有利的。P

工具快报

最近，不少喜欢玩WoW的朋友向我诉苦——密码被盗、虚拟装备和物品被盗号者变卖得干干净净，明明杀毒软件都装了啊，问题究竟出在哪里呢？这里就跟大家简单谈一下网络安全的注意事项。一要更新Windows和其他应用程序重要补丁，二要及时升级杀毒软件和防火墙（对个人用户来说，WinXP SP2自带的防火墙就足够用了），三要定期更换密码，最后建议大家将重要的密码保存在文本文件中，输入密码时可直接粘贴过来，这样可有效避免那些记录击键的木马程序。有些朋友懒得更新Windows，其实相当部分的木马和病毒都是利用一些Windows漏洞来侵入你的PC。希望大家都能意识到“Windows Update”的重要性。

■河北 李岩

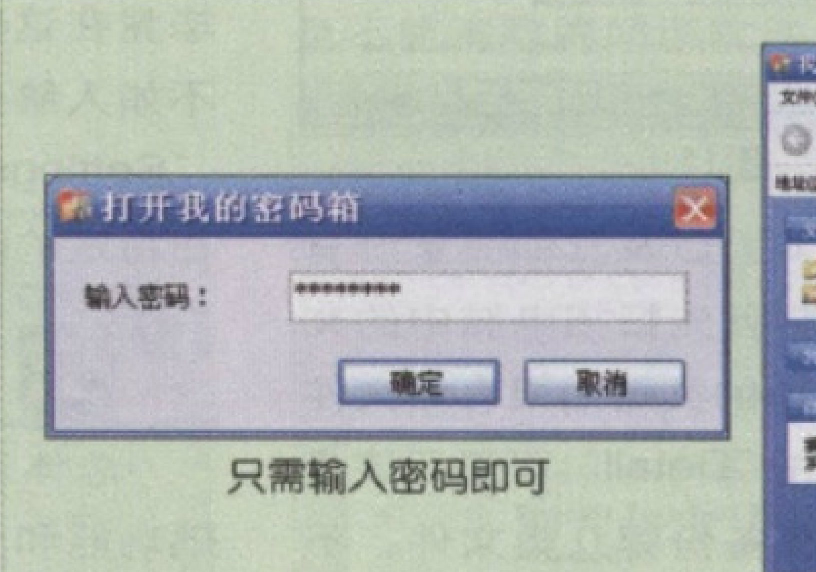
本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



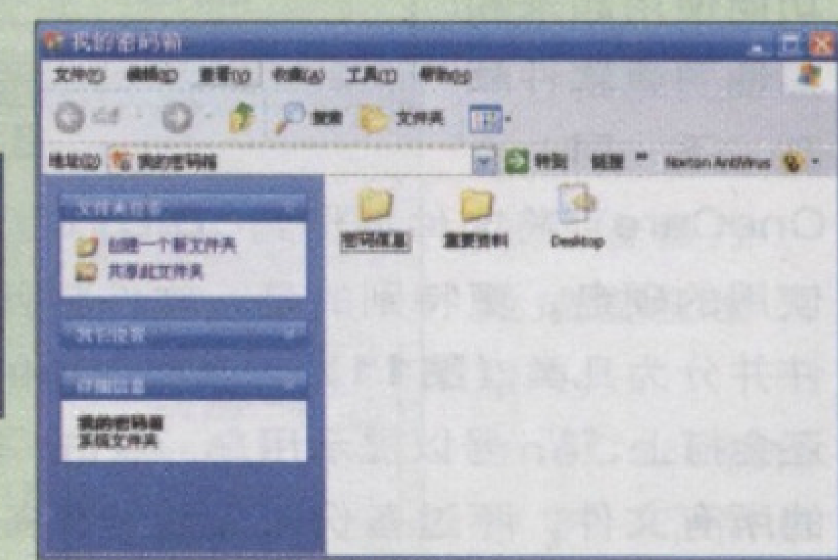
文件加密锁——Microsoft Private Folder

□类型：文件加密　□版本：1.0
□大小：1.5MB　□性质：免费
□平台：WinXP/MCE
□主页：http://www.microsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200613/MSPF10CHS.msi

作为微软推广其正版Windows产品的重要手段之一的“Windows正版增值计划”，现在已深得国内广大用户的喜爱。正版Windows用户有权免费获取Windows正版增值计划中的实用工具/娱乐软件，比如中国农历时钟、新春礼包、Photo Story 3软件和视频学习教程等，极大地增强了用户使用正版Windows的兴趣。近日，微软又推出了一款免费的文件加密工具——Microsoft Private Folder。该软件是一款功能强大的加密软件，它界面友好、简单易用，采用先进的文件系统驱动技术及安全可靠的加密算法，真正意义上实现了与Windows文件系统的无缝集成，全面保证加密文件夹的私密性和安全性。同时，Microsoft Private Folder并没有像EFS加密那样与Windows的登录账户绑定，即使系统崩溃或重装，加密数据也可轻松恢复。另外，通过导入导出功能，还能在携带或转移资料过程中保证数据的私密性。强烈推荐大家体验一下这款优秀的文件加密软件！



只需输入密码即可



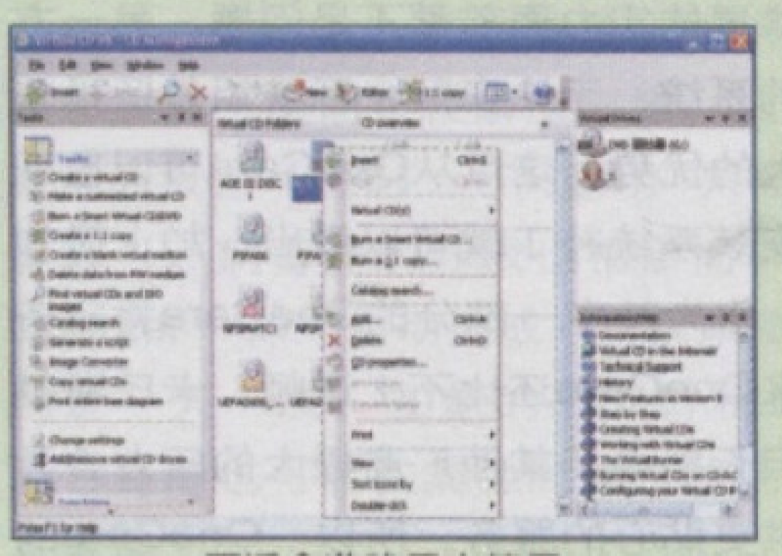
与系统集成，安全好用

虚拟之王——Virtual CD 8

□类型：虚拟光驱　□版本：8.0
□大小：40MB　□性质：共享
□平台：Win2000/XP　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.virtualcd-online.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200613/vcddemoe.exe

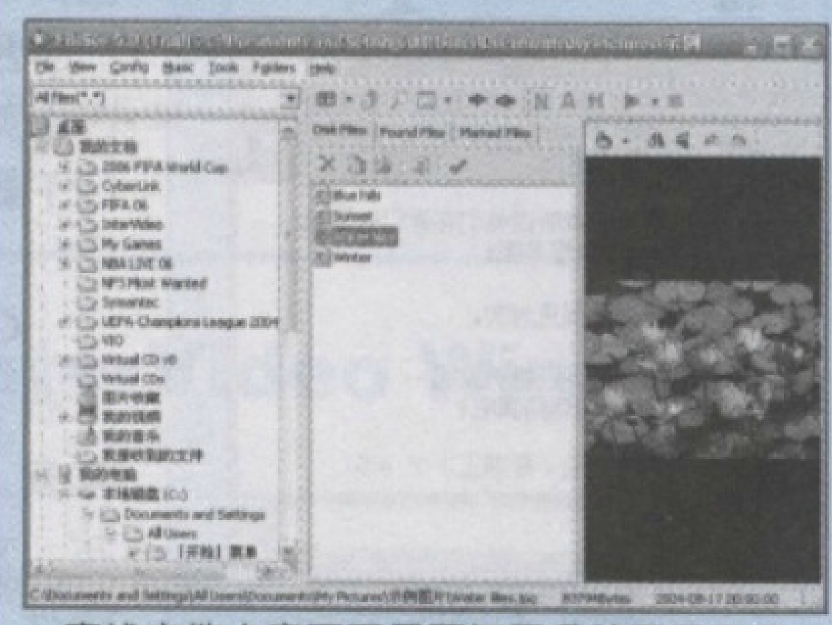
随着网络的高速发展和硬盘容量的增大，许多人都将虚拟光驱软件作为电脑中必备的工具软件，方便对光盘镜像进行管理和读取。Virtual CD是一款老牌虚拟光驱软件，功能强大，支持多达23个虚拟CD/DVD光驱设备，可同时高速读取多个虚拟光盘文件，另外还具备方便的光盘刻录功能。最新发布的Virtual CD 8进行了大量改进，通过新功能扩展了其实用性，而且通过了严格的Windows徽标设计认证。新版本新增Virtual CD/DVD-burner（虚拟CD/DVD刻录机）和Virtual encrypted hard-drive（虚拟加密硬盘）；通过托盘图标扩展了功能；可在物理光驱中“插入”虚拟光盘（针对某些程序需要光盘插在第一光驱，而第一光驱往往是物理光驱的问题）；改善了对非标准CD/DVD格式的支持；为物理CD/DVD光驱提供噪声减低工具；增强了“工具箱”；改进了API和脚本功能。

Virtual CD v8


更适合游戏用户使用

全能助手——FileSee

□类型：文件管理　□版本：5.0
□大小：4.62MB　□性质：共享
□平台：Win98/Me/2000/XP/2003　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.filesee.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200613/filesee.rar

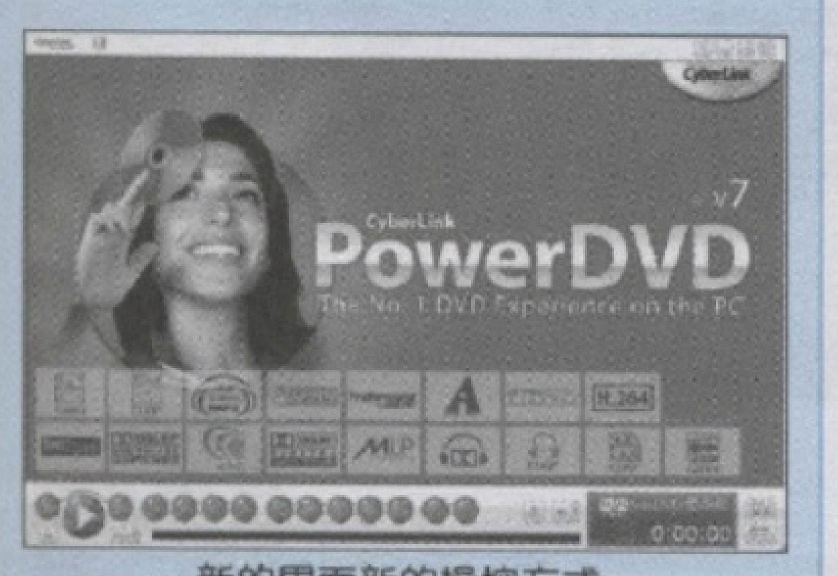

查找文件内容不再需要打开各种不同工具

FileSee是一款功能强大的多功能文件浏览工具，它可帮助你对文本、网页、图像、音乐、视频、压缩包等超过40种文件格式进行快速地浏览、播放等操作处理。软件主界面分3个窗口，左边显示系统文件列表，中间显示指定文件夹内文件列表，而右侧窗口则是文件内容显示窗口，非常清晰直观，用户还可根据自己喜好选择窗口布局方式。FileSee的功能非常丰富，除了具备多种格式的文件浏览功能外，还内置文件命名工具、文件搜索、播放列表编辑、WAV转MP3和图像文件转为JPEG/BMP格式等多种功能，非常实用。在这里向大家强烈推荐这款优秀的工具软件！

影音盛宴——PowerDVD 7



□类型：多媒体播放　□版本：7.0
□大小：32.4MB　□性质：共享
□未注册限制：30天试用期，30分钟多声道音效和影片播放，无CPPM内容播放保护机制
□平台：Win2000/XP/MCE
□主页：http://www.cyberlink.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200613/PowerDVD_Trial.exe



新的界面新的操控方式

一提到DVD播放工具，大家都会首先想到WinDVD和PowerDVD这两款优秀的老牌工具软件，而PowerDVD凭借其优良的画质和相对较低的系统要求更是深得国内用户的喜爱，就连市场上很多光存储设备厂商都在其产品中附赠PowerDVD软件作为吸引用户的手段之一。在PowerDVD 6推出一年多之后，Cyberlink公司于近日发布了最新的PowerDVD 7，由于新版本加入大量新功能和新特性，引起了用户的极大关注。下面我们就来看一下PowerDVD 7的众多新亮点。

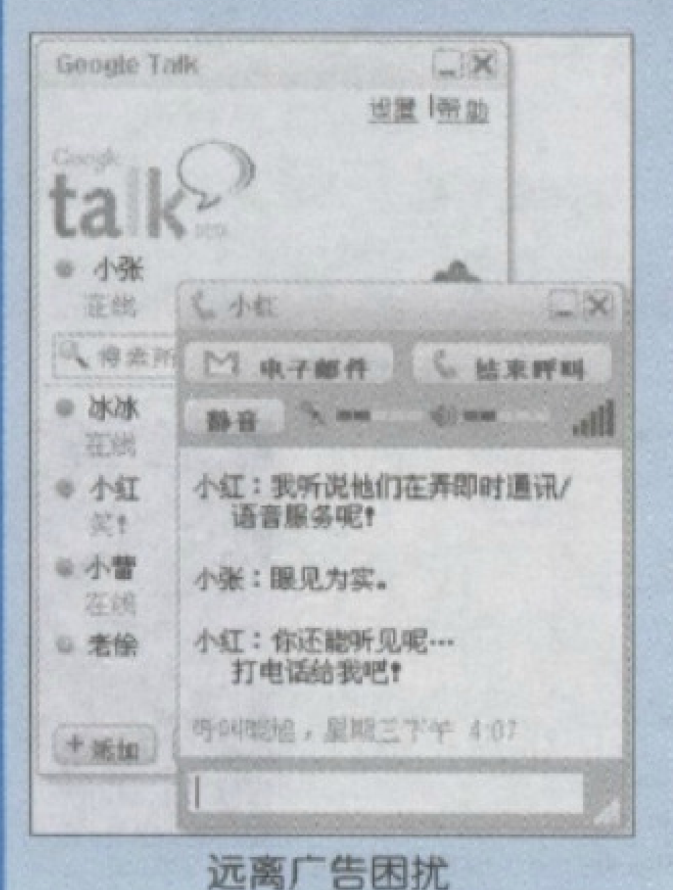
影音效果更出色：PowerDVD 7采用先进的超高画质影片技术，画面显示更加清晰、色彩鲜明锐利；支持最新蓝光光盘及HD DVD的未来主流影音格式，包括MPEG-4 AVC（H.264）格式；新增对DTS-ES、DTS 96/24、DTS Neo:6和AAC decoding等音频格式的支持，音效更加出色。

自由操控：PowerDVD 7提供了贴合面板模式（控制区与屏幕贴合并整合于屏幕窗口最下方）、迷你面板模式（仅显示必要的操作选项，节省操作空间）、工具列面板模式（工具栏上显示简易的操作按钮，便于快速操作）、全屏幕模式和一般控制面板（以浮动方式显示，包含完整的操作控制选项，并可调整色彩）等5种创意自由化的操作面板，用户可依照个人喜好自行设定。

智能化的高级功能：PowerDVD 7特别针对笔记本电脑强化了使用效能，采用See-It-All智能技术侦测笔记本电脑剩余电量（直接在屏幕上显示剩余电量），微调影片的播放速度，有效延长电影观赏时间；新增Read-It-Clearly功能，把字幕放到影像之外的范围，播放16：9影片时字幕可置于黑色部分，使用户在看电影时不受字幕打扰；新增Say-It-Again功能，不论你想要重复听到关键对白还是想训练听力，只用单键即可重复上一句话。

数字家庭智能网络：通过UPnP联网技术，可将家中通过UPnP认证的设备连接成为智能型家用网络系统。PowerDVD 7通过UPnP认证，同时具备媒体中心的功能，一台电脑播放电影，其他电脑都可一起共享PowerDVD 7所提供的优秀影音功能。

注：UPnP即Universal Plug and Play（通用即插即用），对即插即用进行了扩展，它简化了家庭或企业中智能设备的联网过程。在结合了UPnP技术的设备以物理形式连接到网络中之后，它们可通过网络自动连接在一起，而且连接过程无需用户的参与和使用中央服务器。UPnP为家庭用户或小型办公环境中的非专业用户带来的是一道更加美味的“大餐”，他们可利用UPnP进行多人游戏、进行实时通信（Internet电话、电话会议）以及使用类似Windows XP的远程协助这样的技术。



远离广告困扰

沟通无限——Google Talk



□类型：即时通信　　□版本：1.0
□大小：1.5MB　　□性质：免费
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.google.com/talk/intl/zh-CN/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200613/googletalk-setup-zh-CN.exe

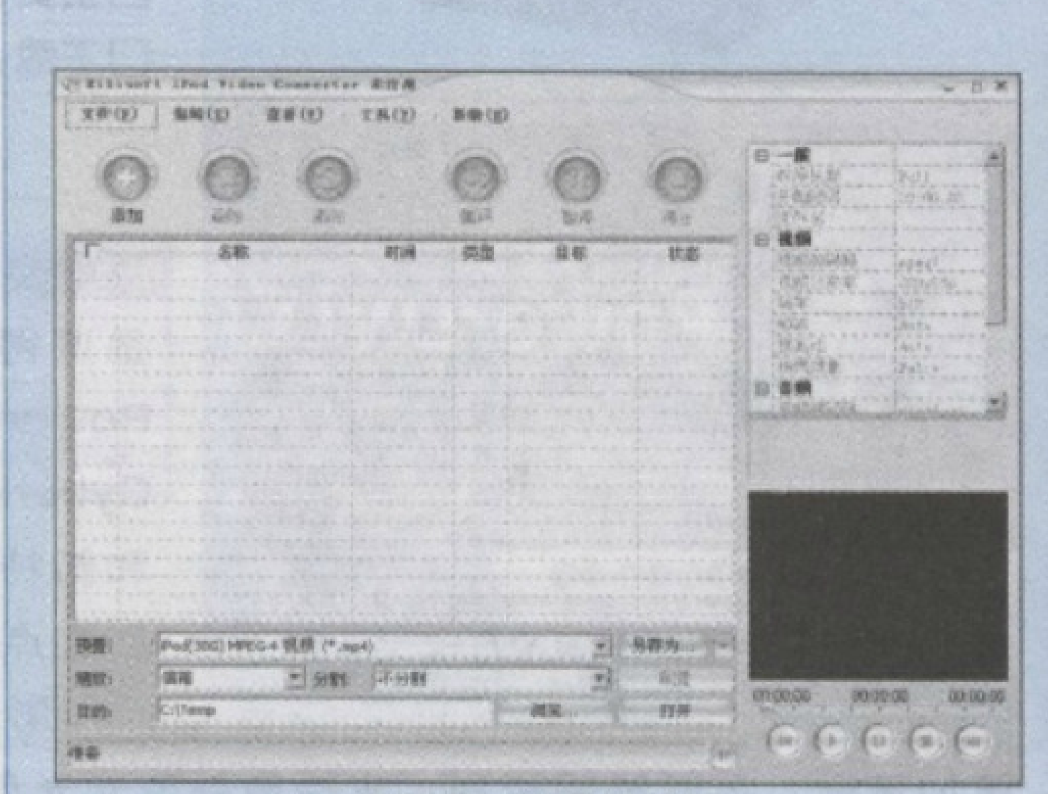
Google作为世界上最著名的搜索引擎提供商，目前已在各个领域扩展其影响力，发布了很多免费的实用工具软件，如Google桌面、Picasa和Google Map等，深受用户喜爱。近日，颇受好评的即时通信软件Google Talk的官方简体中文版本终于正式发布，对国内Google用户来说，无疑是个大好消息。Google Talk是一款免费的即时通信软件，简单实用，用户可通过它与朋友进行轻松快捷的通话并发送即时消息。该软件使用最新的语音技术，可实现音质清晰的通话功能。与其他即时通信软件不同，Google Talk要使用Gmail的用户名和密码登录；系统会预载你的Gmail联系人，你最常联系的朋友将出现在Google Talk好友列表中；你可从Google Talk界面进入Gmail收件箱，甚至可直接使用Gmail账户将电子邮件发送给联系人；你也可在Gmail账户中保存Google Talk聊天记录，以便日后随时访问。Google Talk另外一个值得笔者推荐的原因是其“清爽”——用户不会在Google Talk上看到任何广告，不会有弹出式窗口或纷繁杂乱的其他窗口，只有一个简洁的用户界面，能让你和朋友们快乐轻松地进行即时通信。

iPod伴侣——Xilisoft iPod Video Converter

□类型：媒体转换　　□版本：3.1
□大小：13.6MB　　□性质：共享
□未注册限制：视频长度小于5分钟
□平台：Win2000/XP　　□主页：http://www.xilisoft.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200613/Xili.rar

一款为iPod提供的视频转换工具，提供了将AVI, MPEG, WMV, MOV, MP4, RM, RMVB, DivX, ASF, VOB, 3GP等格式的视频文件转换成在iPod上播放的格式。也可以将视频中的音频转换成iPod支持的MP3文件格式。

软件支持向导模式，相对于标准模式，向导模式更适于初级用户使用，它可以帮助您一步一步的完成一次转换过程。有丰富的控制功能，转换过程中可以随时暂停，中止和继续转换。用户可以使用默认的音频和视频的编码器设置，也可以自己动手设置一些参数，并且可以保存这些用户设置的输出格式。可以预览要转换的音频或者视频文件，可以查看源音频或者视频文件的参数。


视频iPod的最佳伴侣

高压缩比加上兼容多种格式

极限压缩——7-Zip

□类型：压缩工具　　□版本：4.4
□大小：729kB　　□性质：免费
□平台：Win98/Me/NT/2000/XP/2003
□主页：http://www.7-zip.org/zh-cn/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200613/7z442chs.exe

7-Zip是一款完全免费的压缩软件，凭借其极高的压缩比和强大的功能，已成为压缩软件市场的一匹黑马。7-Zip支持7z、ZIP、TAR、RAR、CAB、ISO、ARJ、NSIS等多种压缩格式，集成Windows外壳扩展，支持创建自释放（SFX）压缩档案，具备强大的文件管理和命令行版本，支持包括简体中文在内的60多种语言。7-Zip具备极高的压缩

比，7z格式比使用ZIP格式的压缩文件小30%～70%，并且使用7-Zip创建的ZIP格式比大多数其他压缩软件创建的都小2%～10%。

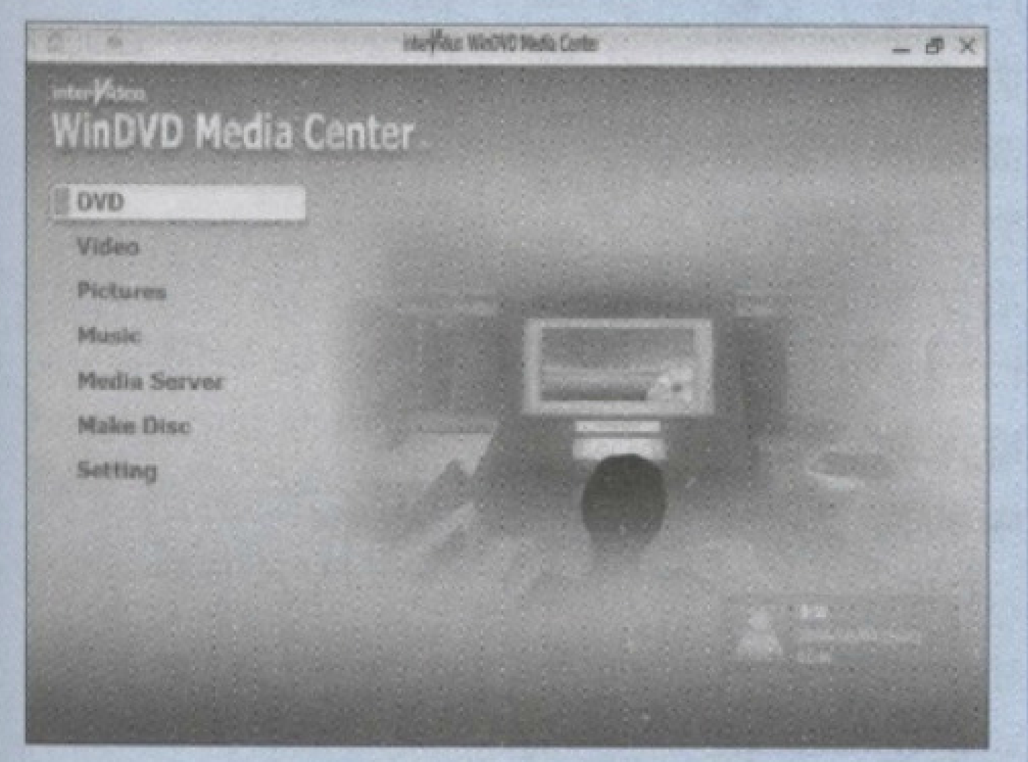
最新的4.4版本提升了压缩速度；增加默认字典大小；增大了ZIP/GZIP/Deflate在极限压缩模式下的压缩比；BZip2格式的压缩、解压缩可使用多线程模式；多处理器的系统默认开启多线程模式；现在可解压缩ISO文件和NSIS创建的安装程序；文件管理器中新增“平板模式”，现在可检查文件的CRC效验。



家庭媒体中心——InterVideo WinDVD Media Center

□类型：多媒体管理	□版本：3.2
□大小：81MB	□性质：共享
□平台：WinXP	□未注册限制：14天试用期
□主页：http://www.intervideo.com	
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200613/WinDVD_Media_Cent.exe	

InterVideo WinDVD Media Center是由著名的InterVideo公司推出的一款多媒体管理软件，它集视频、音乐和照片的管理、光盘刻录和家庭网络连接等多媒体管理功能于一身，功能十分强大。软件采用UPnP技术，可轻松与支持该项技术的PC、便携电脑、PDA和移动电话实现无缝连接，构建家庭娱乐网络。InterVideo WinDVD Media Center采用平滑的界面和设计，采用易于使用的整合时尚风格，基于Direct3D强大威力的全屏界面显得非常清晰和直观，半透明的平滑渐隐菜单特效使得软件在视觉上令人感到愉悦和乐于使用。利用该软件，除了可对音频、视频和图像文件进行管理外，还能对图像进行简单编辑、打印和幻灯播放等操作；另外，通过软件强大光盘刻录功能，可将自己喜欢的电影和重要的个人数据刻到DVD或CD盘片中，防止因PC意外崩溃导致的数据丢失。



多媒体娱乐中心

软件升级快报

Adobe Photoshop 9.0.1 update：深受广大美工喜爱的专业图像处理软件。该补丁大大提高了包含大量文字图层的文档的打开速度；解决了与调色板有关的若干问题；使用带快速描绘的绘画工具时，程序不会再出现几秒钟的暂停；现在可正确打开某些特定扫描仪生成的TIFF文件；来自AI和PDF文件的XMP元数据现可保留在Photoshop中。下载地址是http://download.adobe.com/pub/adobe/photoshop/win/cs2/PSCS2_Updater.exe。

Winamp 5.22：老牌MP3播放工具。新版本支持载入ASX/WAX/WMX/WVX、WPL和B4S等播放列表格式；Modern Skin增加了对Unicode的支持；支持刻录DRM保护文件；可将播放列表转移到移动设备上；改善了搜索响应速度；CD刻录状态窗口可显示更多信息；修正了众多Bug。下载地址是http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp522_full.exe。

QuickTime Player 7.1：苹果公司出品的著名多媒体播放工具。新版本修复了许多重要错误，并解决了一些严重的安全性问题。下载地址是http://appldnld.apple.com.edgesuite.net/qtinstall.info.apple.com/lupin/us/win/QuickTimeInstaller.exe。

CloneCD 5.2.9：小巧强悍的光盘复制工具。新版本更新了ElbyCDIO，对64位的支持更好；安装程序会询问用户重启，如果重启确实必要的话；修正了在一些DVD刻录机型号上出现的DVD+R双层写入失败问题。下载地址为http://static.slysoft.com/SetupCloneCD.exe。

Adobe Reader 7.0.8：Adobe公司出品的PDF格式文档阅读器。新版本增加了一些新功能，修正了一些Bug，安全性得到了增强。下载地址为http://ardownload.adobe.com/pub/adobe/reader/win/7x/7.0.8/chs/AdbeRdr708_zh_CN.exe。

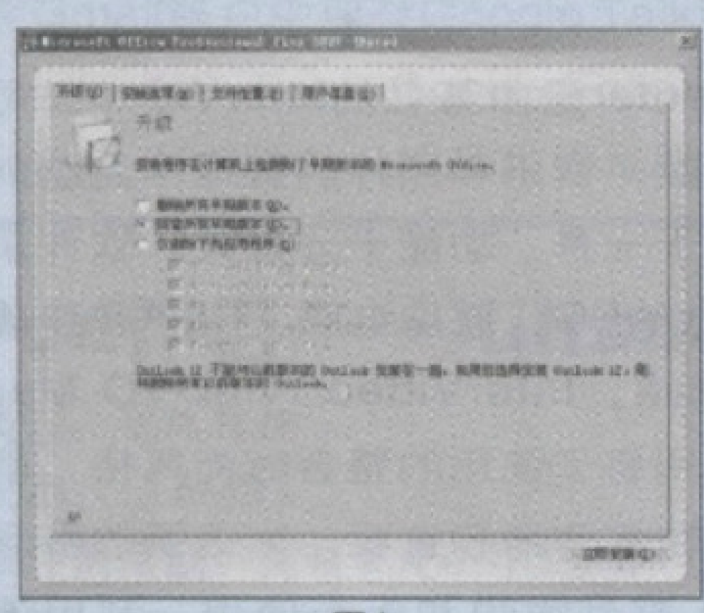
Microsoft® Office Word 2007

简单操作

——Microsoft Office 2007 Beta2中文版试用

■晶合实验室 寒

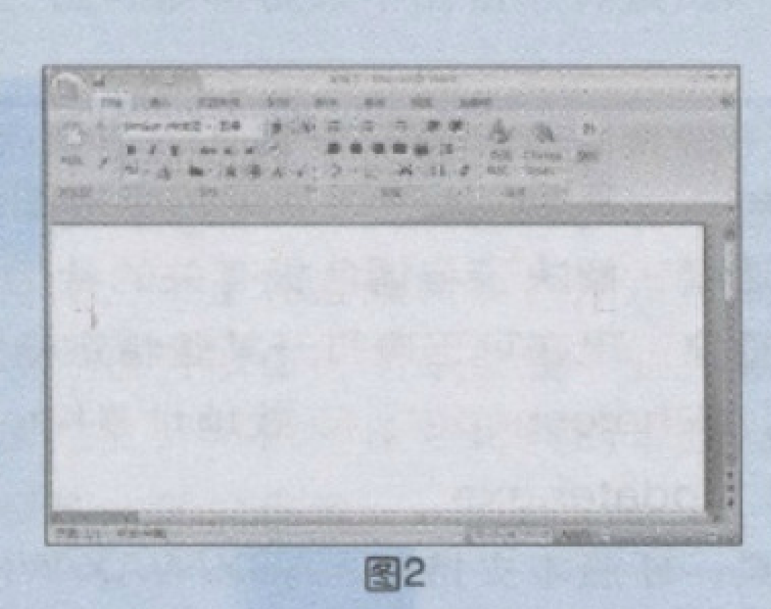
编者按： 微软目前最重头的盈利来源无疑是Windows系统和Office套装了，而微软新的系统Vista和Office也将于明年发布，但现在微软就已做足了声势吸引眼球。微软新近发布了Microsoft Office 2007 Beta2，相对来说已趋于成熟和稳定，可以说正式版不会再有太大的变化了。

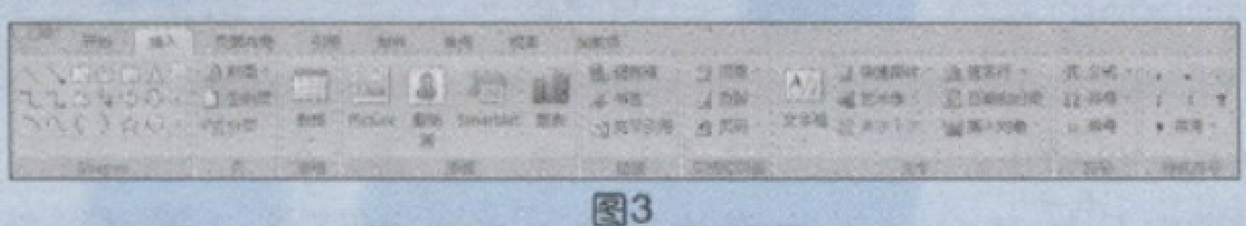

图1

Office 2007 Beta2的安装更加简化，只需在一个界面上进行安装设置（**图1**），然后就可一路确定完成安装，下面我们来看看新型的办公软件将是什么样子。令人欣慰的是，在目前软件越做越大的大形势下（Vista需要用DVD来做安装盘），微软Office系列安装文件仍然保持着700MB以下的体积，实在难得。

一、总体印象

虽然Office的各组件功用和特点都相差巨大，但毕竟是同一系列，很多设计和风格都是有共同之处的，这里就以Word为例来看看Office总体上新的变化（**图2**）。


图2


图3

微软一直努力使办公软件简单好用，特别是要节省用户不必要的操作或取消难度较大的操作。Office 2007最显而易见的改变就是取消了颇有历史的菜单，取而代之的是按标签式排列的按钮（**图3**），目前来看，大多数操作最多只需点击3次鼠标便可完成。在按钮代替菜单这点上，看来微软已做了定论，相对Beta1只在一些细节上作了修改。例如Beta1中唯一的“文件”菜单变成了Office的图标按钮（**图4**），文档标题现在位于标题栏中部，这些都是为了和Vista风格相符合。

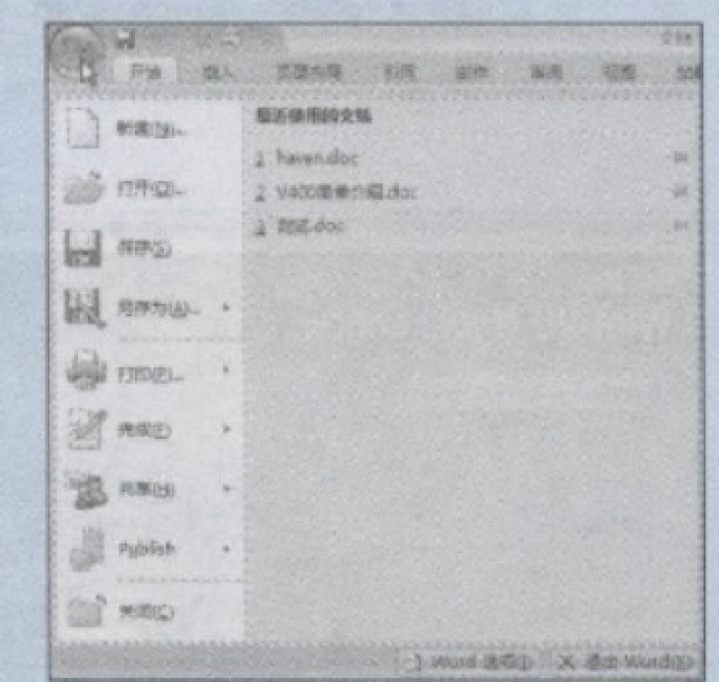
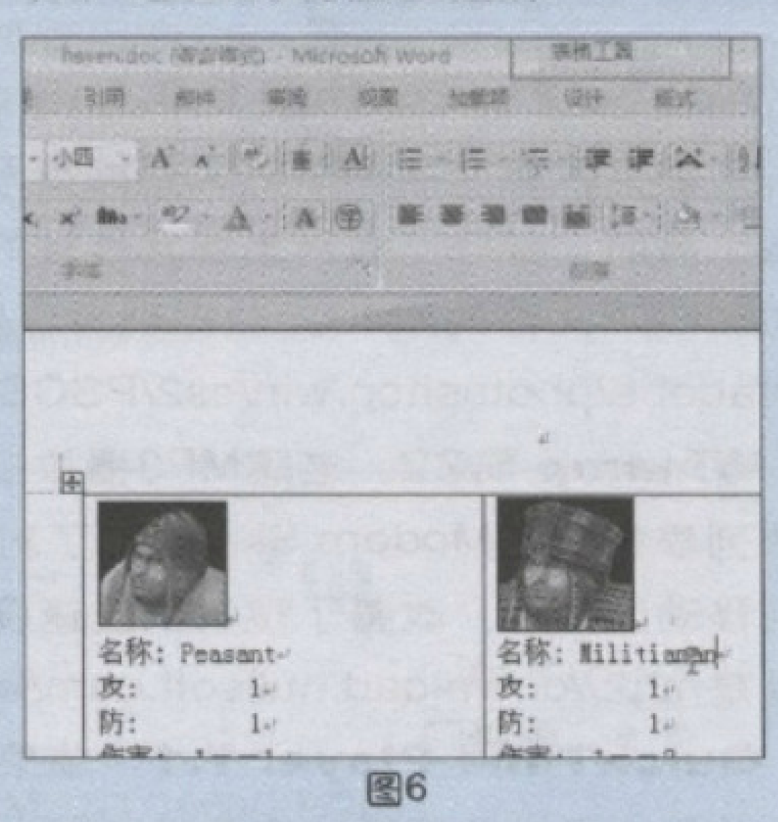

图4

图5

当用户选择了文档中的任何内容后，相关工具条就会显示，例如选择一段文字并将鼠标移到上面后文字工具条就会显示在旁边（**图5**）。如果光标处于表格内或选中的是图片，在功能区（Office 2007中常用按钮的排布区域被称为“功能区”，相当于以前版本的工具栏，这里的功能区是作为菜单的代替者出现，功能自然要强大得多，使用起来也更加方便）就会多出相关按钮（**图6**），至于为什么不像选中文字那样出现在鼠标旁边（这样鼠标位移少可节省时间），笔者认为是因为这几类按钮数量较多，显示在文档区会妨碍其他操作。这种自动出现的标签式按钮除了节省点击菜单的操作外，用户对于该对象可进行哪些操作一目了然，而不是挨个浏览菜单却看到无数灰色文字。


图6

Office 2007 Beta2提供了所有功能按钮的说明。将鼠标放到按钮上停留2秒，相关说明便会显示在功能区下方（**下页图7**），非常方便。不过整款软件界面以浅蓝色为主，可用按钮的蓝色文字与不可用按钮的灰色文

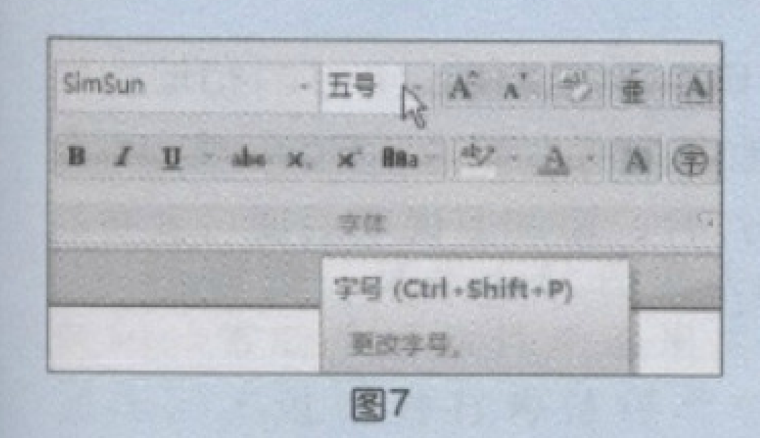


图7

字差别不太大（**图8**），有时候容易混淆，即便改变界面风格，也存在同样问题，希望正式版能做得更好。

插入图表目录
更新表格
交叉引用
插入题注
题注
图8

Office还提供了一个快捷工具条（**图9**），用来存放用户最常用到的功能，默认只包含保存、撤销和重复及打印按钮，当然用户也可自己定义。在这个工具条中的功能直接出现在功能区，只需要点击一次鼠标即可，相当便利。不过，用户也需要详细定义以达到最大的优化。这个工具条还可移动到功能区下方，这样由于地域开阔，可一次显示更多按钮，不过也会“霸占”文档区的部分空间。

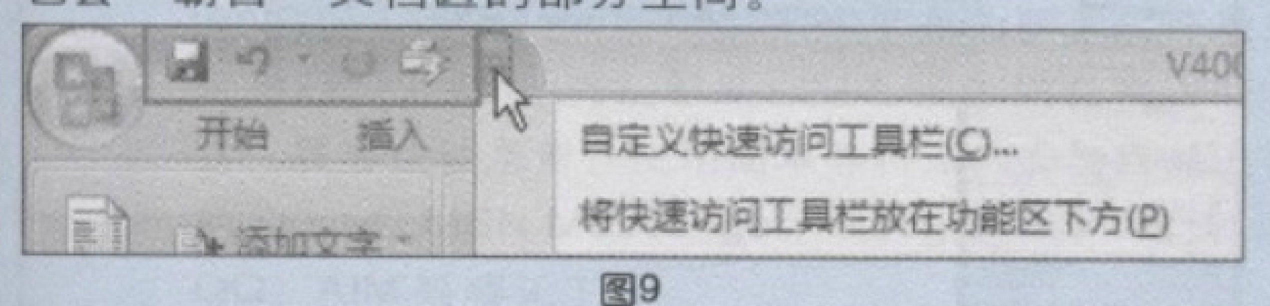


图9

Office仍然坚持其新开发的开放式文档格式（**图10**，基于XML，文件后缀为前面版本后缀加上“x”，如docx），这种格式颇受争议，不少人认为这是微软跟自己过不去，其他办公软件如WPS Office可更好地兼容Office，使得微软失去垄断优势。不过，此举是否明智还是要时间来证明。此外，由于Adobe的强烈反对，微软宣称Office 2007正式版将不得不放弃对PDF格式的打开和存储支持，但目前的Beta2版本仍可存储文档成为PDF格式。虽然微软插足PDF格式确有垄断之嫌，但兼容PDF格式对于用户来说无疑能省事不少。

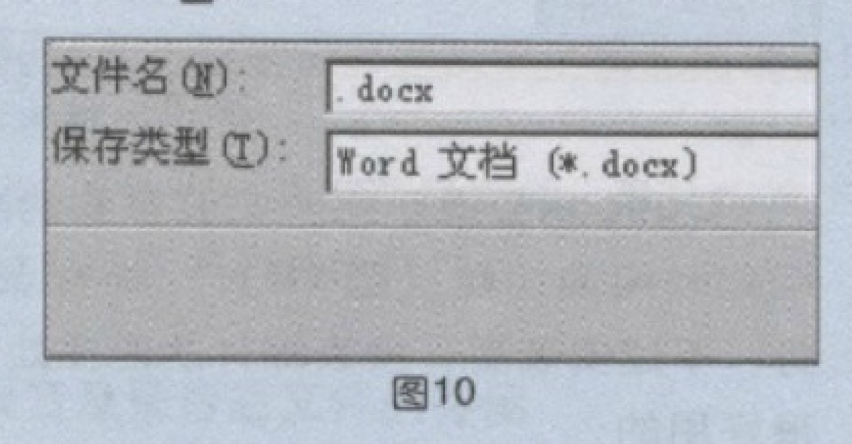


图10

图11

最后是大家比较关心的系统资源占用问题，虽然界面更加花哨了，但系统占用并没有多少提高，相对于Vista来说根本不值一提（**图11**）。

二、字处理组件Word

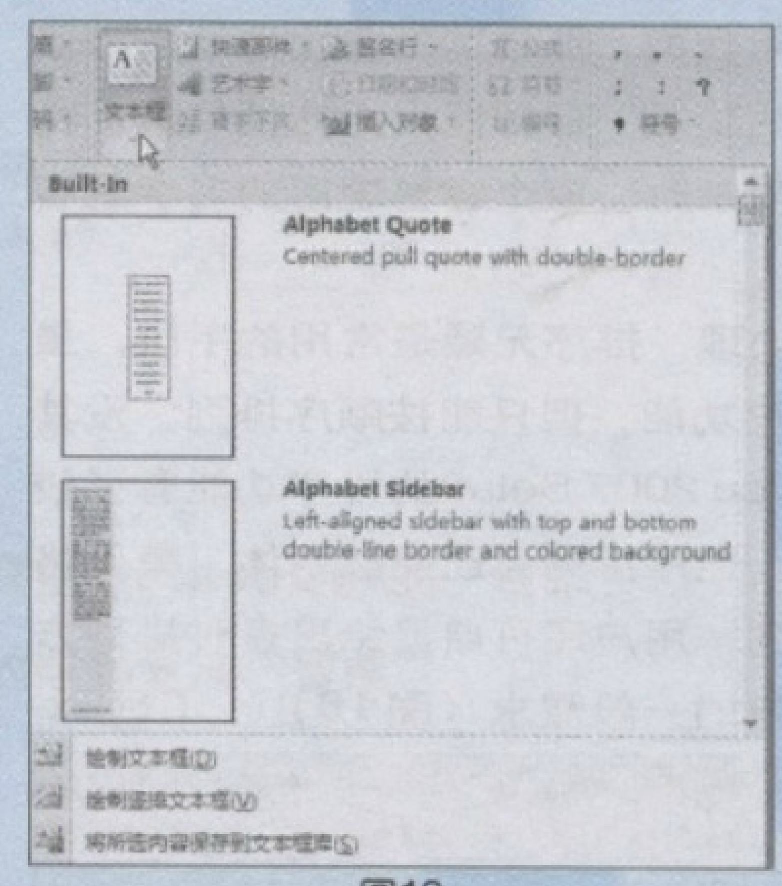
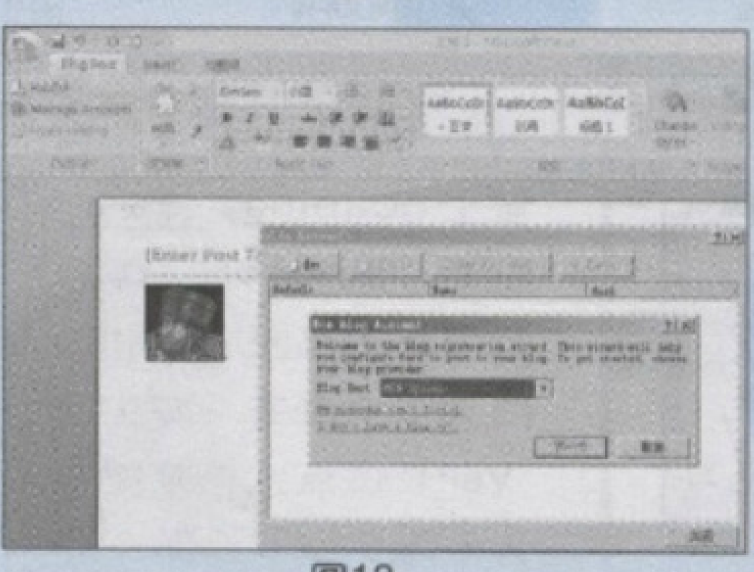


图12

对于单个组件来说，Office 2007无非是要提供更强的功能，更多的资源和模板。事实上也是这样，连Office 2003中使用很方便的文本框现在就多了几十种模板，不同的位置、颜色和边框设置（**图12**）。这里我们只简单介绍相对Beta1版本的改变。

也许出于对Windows Live系列的支持，Word 2007 Beta2中增加了Blog发布功能（**图13**）。点击唯一的菜单按钮（Office的Logo），选择“Publish”→“Blog”即可。这种模式下可将文档内容直接发布到网络Blog上，当然Blog地址还需要用户设置，预置了MSN Spaces等几个Blog站点。之后输入用户名和密码即可发布，这无疑是广大Bloger的福音。


图13

笔者稍觉不解的是，以往版本中可轻松使用的剪贴画功能，现在需要搜索才会打开自带的剪贴画了（**图14**）。虽然说自带剪贴画资源丰富以至于需要搜索查找，但至少应该列出一些最简单实用的剪贴画，让用户点击鼠标便可使用。

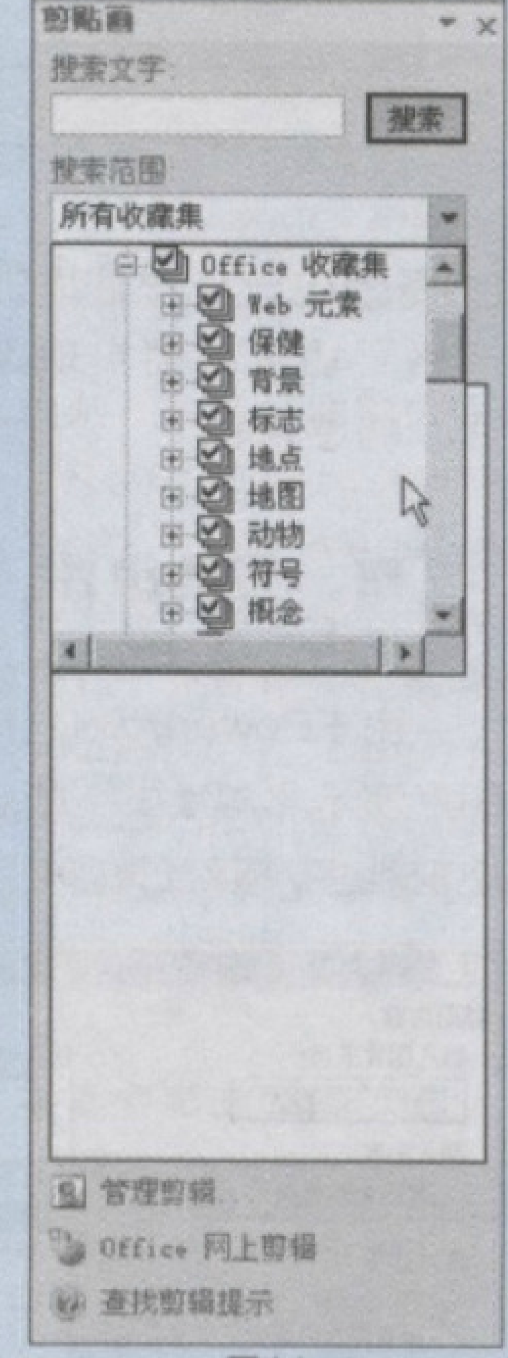
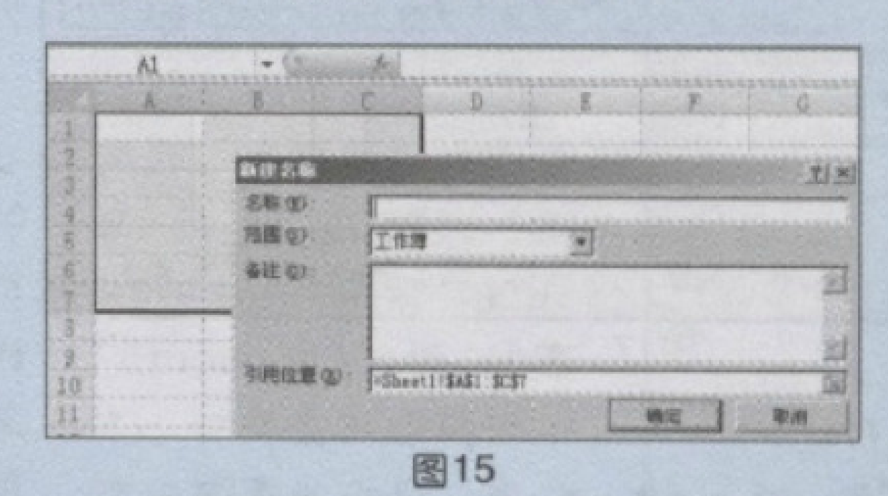


图14

三、表格处理组件Excel


图15

Excel同样丰富了模板内容，但最大改变还是增加了“命名单元格区域”功能（**图15**）。对一个

区域命名之后，对这个区域中的数据进行计算的公式可通过这个名字直接调用数据，而不需要多次手动选择该区域。虽然看似简单的功能，但却能大大方便用户，特别是数据量大、区域复杂时，取个容易理解的名字能省不少事。

对于大量数据的处理，排序无疑是常用的手段。虽然Office 2003也有排序功能，但只能按顺序排列，没其他可选择的方案。Office 2007 Beta2的排序功能有了较大改进，不但能顺序、逆序排列，还能按字体、单元格颜色甚至按关键字排列，用户还可自己给出多种排列方案，基本上能满足用户的一般需求（**图16**）。不过Excel系列中一直没有提供笔者期望的“删除相同行/列/单元格”功能，要实现类似功能需要通过其他复杂的方法，略感遗憾。

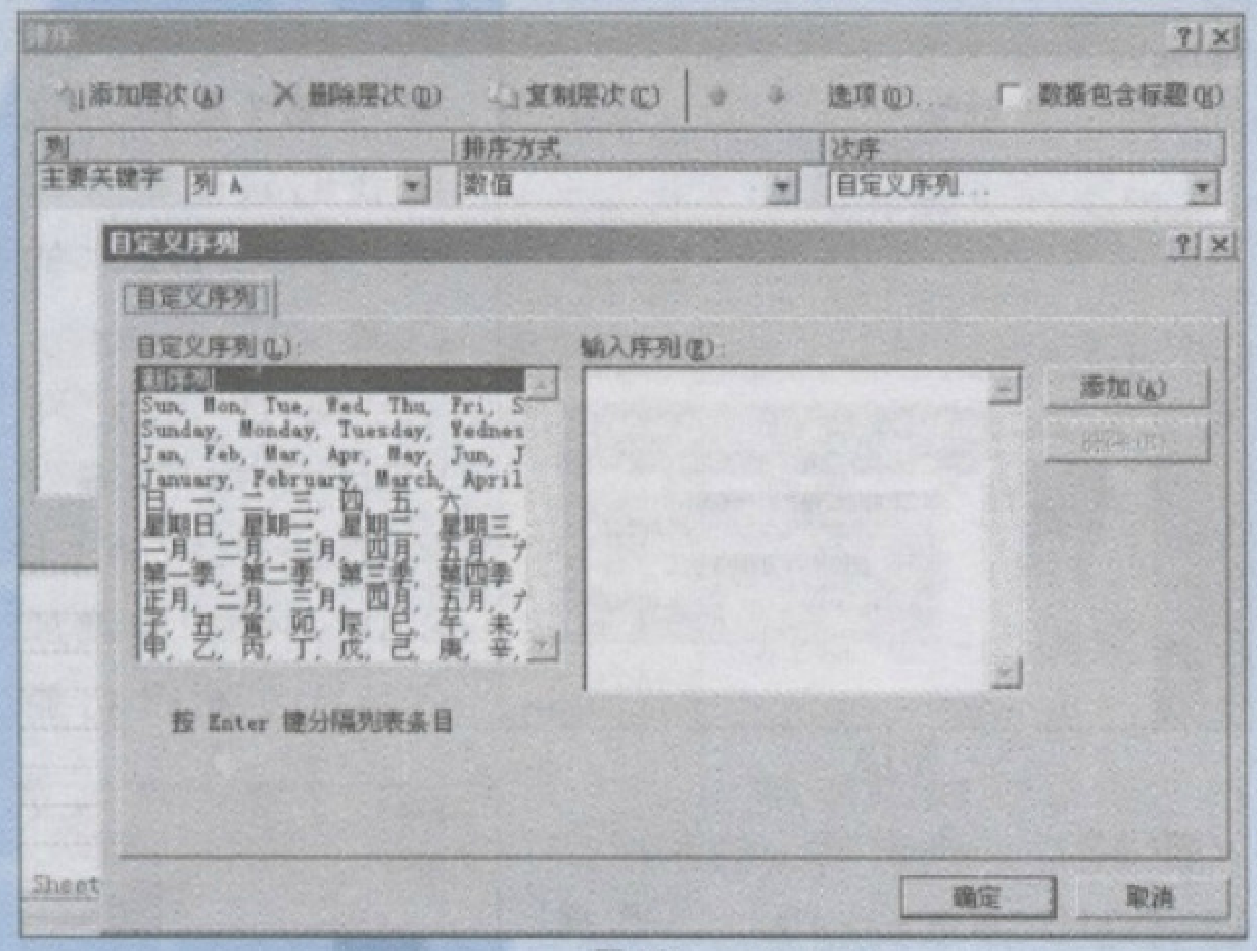


图16

四、其他组件

1.PowerPoint

由于PowerPoint是用来做演示的，因此视觉上直观的图形演示非常重要。新版本提供的示意图模板和样式都是空前地多，而且更加漂亮，不再是简单的色彩组合。

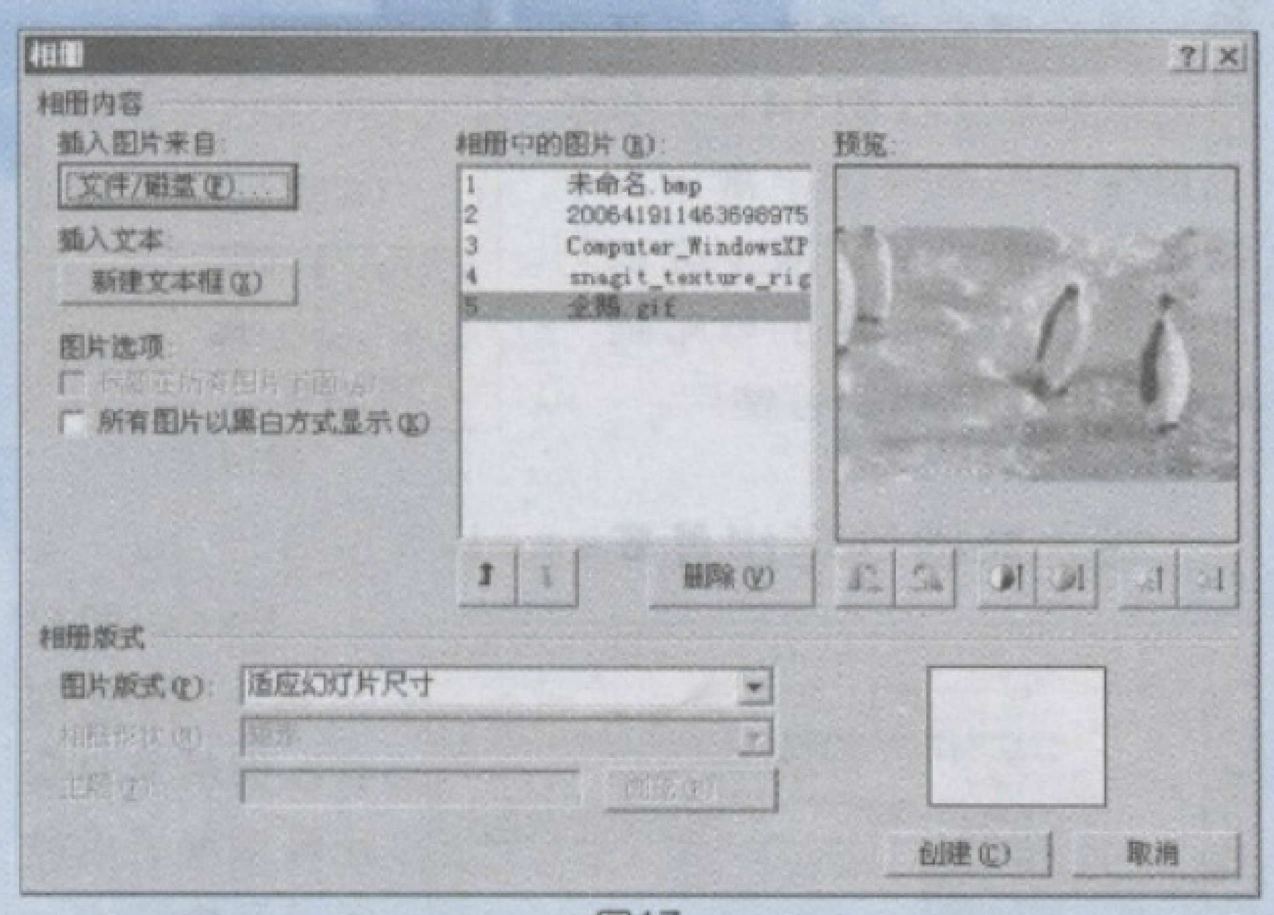


图17

PowerPoint 2007 Beta2中提供了更好的相册功能（**图17**），只要简单地添加所有照片，PowerPoint会自动分配照片到每张幻灯片。添加上说明后便可发布到网络或刻录成光盘保存。

2.Outlook

实际上邮件客户端软件的邮件功能基本上不会有大的改进了，Outlook开始着重在日程安排和其他特色功能的整合上进行提升，例如加入RSS阅读并将其提升到非常高的地位、提供更直观的日程管理等。此外，Outlook仍然采用原来的菜单而没有和其他组件统一风格。

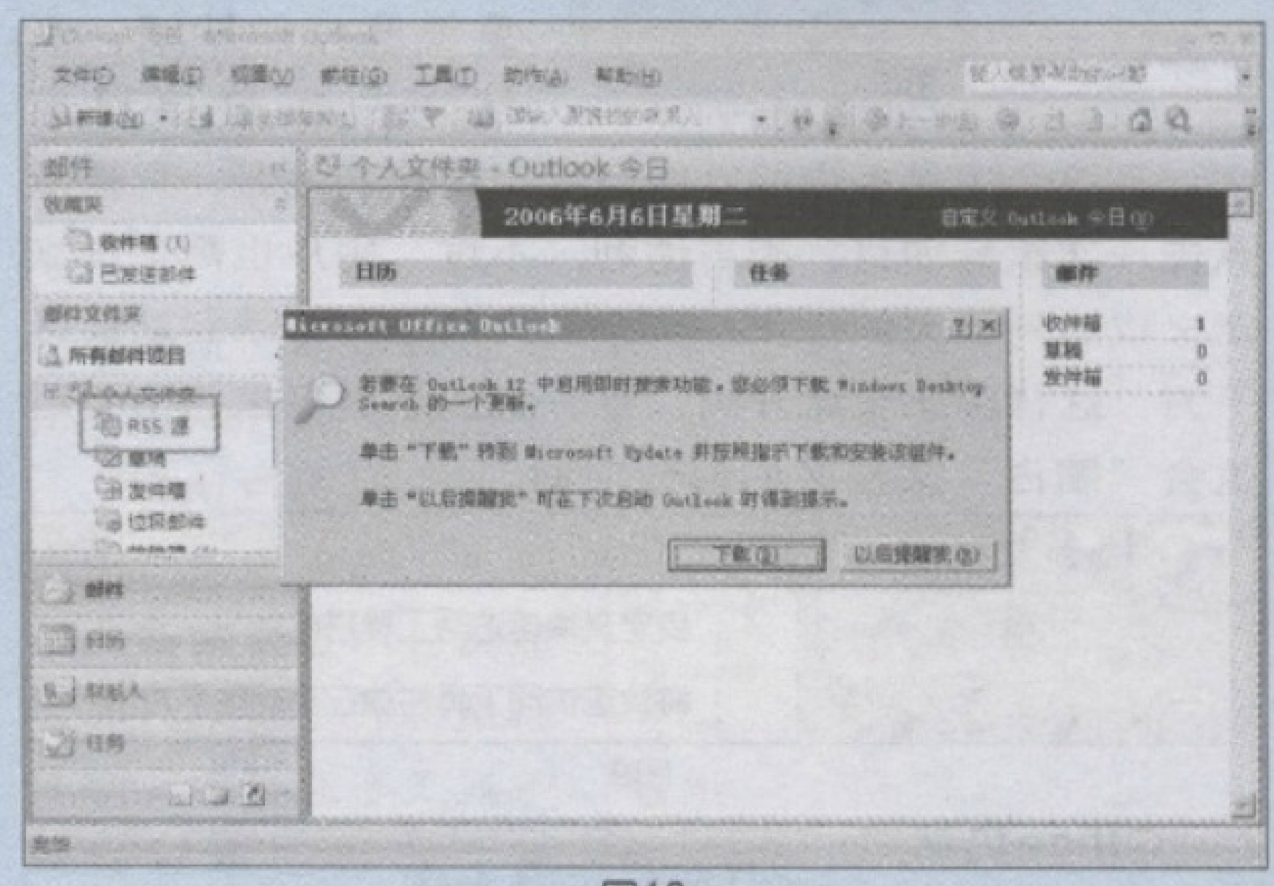


图18

Outlook会提示用户安装微软的桌面搜索软件以启用即时搜索功能（**图18**），颇有点与Google争雄之势。不过安装后，搜索邮件功能在处理大量邮件时还是很好用的。

3.Office工具

微软Office一直提供与Office主要组件相关的特定软件，不过这次只是在原有基础上的功能增强，新增的只是不怎么实用的“Office诊断”用于检测并修复Office软件。

其他如Office Publisher、Access等与普通用户的应用关系不大，除了界面改进和新增部分功能外，并没有太大变化，总体来说就是简化用户操作和学习成本，力图做到简单而专业，这里就不详细叙述。

五、总结

其实不管外界对于微软如何批评，微软暴露的软件漏洞何其多，不得不承认，微软做软件还是很认真的。Microsoft Office 2007 Beta2相对Office 2003的巨大改变，虽然导致用户需要重新学习使用，但无疑是方便用户使用的改变，新功能也是跟随用户需要的。虽然有不少人认为办公软件要的是实用而不是花哨的外表，但只要在处理乏味的文档时好看的界面能让用户更加舒适，同时新的变化使得操作更加简单，那么这些变化就是值得称赞的。P

Microsoft® Office Word 2007

应用心得

编者按：试用新软件需要相当的勇气，放弃用了很长时间非常顺手的软件而选用其它同类软件，则需要很大的勇气，不过这种行为值得称赞，有尝试就会有收获。

本期推荐文章

■ 为聊天软件找台“录音机”
■ 让电骡搭上FlashGet的“快车”
■ 压缩电影变影碟，何须转换
■ 让您的电脑更加“智能”

为聊天软件找台“录音机”

■河南 花的神明

和好友语音聊天时，有时需要将双方的通话内容录制下来。不过目前大多数聊天软件都没有提供实时录音功能，无法实现这个需求。Vemotion（下载地址：http://www.voiceemotion.com/inst_pkgs/vEmotion[eng]_2.1.0.66_with_music.exe）是为聊天软件量身定制的“录音机”，能够帮你轻松录制语音聊天的内容，具有自动录音、使用简单等特点，支持目前流行的Skype、MSN Messenger、Google Talk、雅虎通、QQ、AIM等聊天工具。

Vemotion为上述聊天软件提供了对应的录音插件，在安装程序的“Choose Components”窗口中，可根据使用聊天软件的类型选择插件。默认情况下，Vemotion会自动安装所有的插件。

一、录音及录音后文件的存储

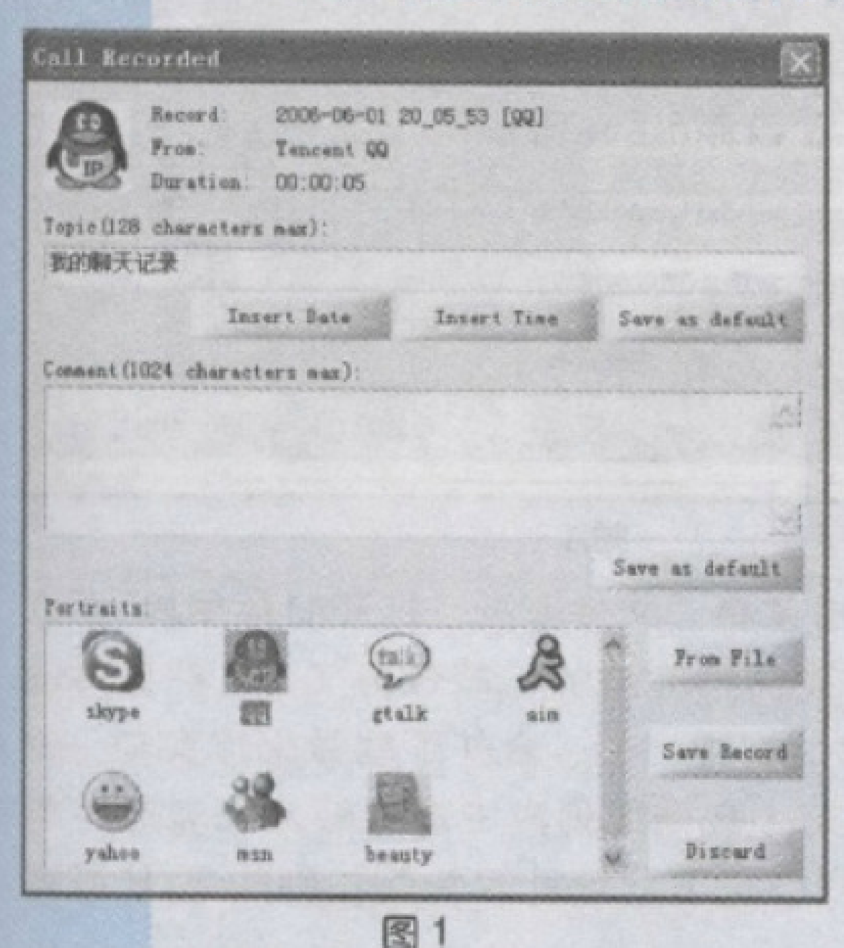


图1

在执行录音操作前必须启动Vemotion，之后你可照常使用各种聊天工具，和好友自由地进行语音聊天，Vemotion会在后台自动监听聊天内容。

以QQ 2006为例进行说明，在QQ 2006的语音聊天窗口中点击“挂断”按钮，结束语音通话后，Vemotion会立即弹出“Call Record”窗口（**如图1**），其中将显示录音开始的时间、使用聊天工具的名称、通话的持续时间等信息。在“Topic”中还允许为录制的内容设置一个主题名，便于在Vemotion的记录列表中进行查找。点击“Insert Date”和“Insert Time”按钮，可在Topic中添加当前的日期和时间。在“Comment”中可为当前的录音主题设置详细的描述信息。在“Portraits”列表中为当前的录音主题选择合适的显示图标，这里使用的是QQ 2006，相应地选择其中的“qq”图标。最后点击“Save Record”按钮保存录音主题，Vemotion默认采用MP3格式来对录音进行压缩编码。



图2

在Vemotion主窗口的“Records”面板（**如图2**）列出所有的录音主题，在选中主题的右键菜单上点击“Play”项，就会开始播放录音的内容。因为Vemotion采用的是VEA格式语音记录文件，该文件格式最多可将10个图片和声音信息组合在一起。因此可为录音主题添加更多的显示图片，使其图标更具动感。在选中主题的右键菜单上点击“Edit VEA Item”项，打开VEA文件编辑窗口。在“Topic”中可修改录音主题名称，点击“Add Image”按钮，将选中的图片导入到“Images”列表中，如选择的图片尺寸太大，Vemotion会弹出图像编辑窗口，允许用户在图片中直接选取合适的区域。同时勾选“Animate”项，在“Demo here”中可看到动画效果。点击“Save VEA”按钮保存设置返回“Records”面板，就能看到具有动态显示效果的录音主题了。

二、表情符号对应声音

现在很多聊天工具都提供了丰富多彩的表情符号，我们可选择并发送这些表情符号，来形象地表达自己的心情（如大笑、开心、害羞、生气等）。Vemotion对应地提供了很多有趣的简短声音剪辑，通过发送不同的声音，来更形象地表达自己的心情。在Vemotion主窗口打开“Emotions”面板（**如图3**），在声音剪辑列表中选中需要的项目，点击“Send”按钮，对方就能

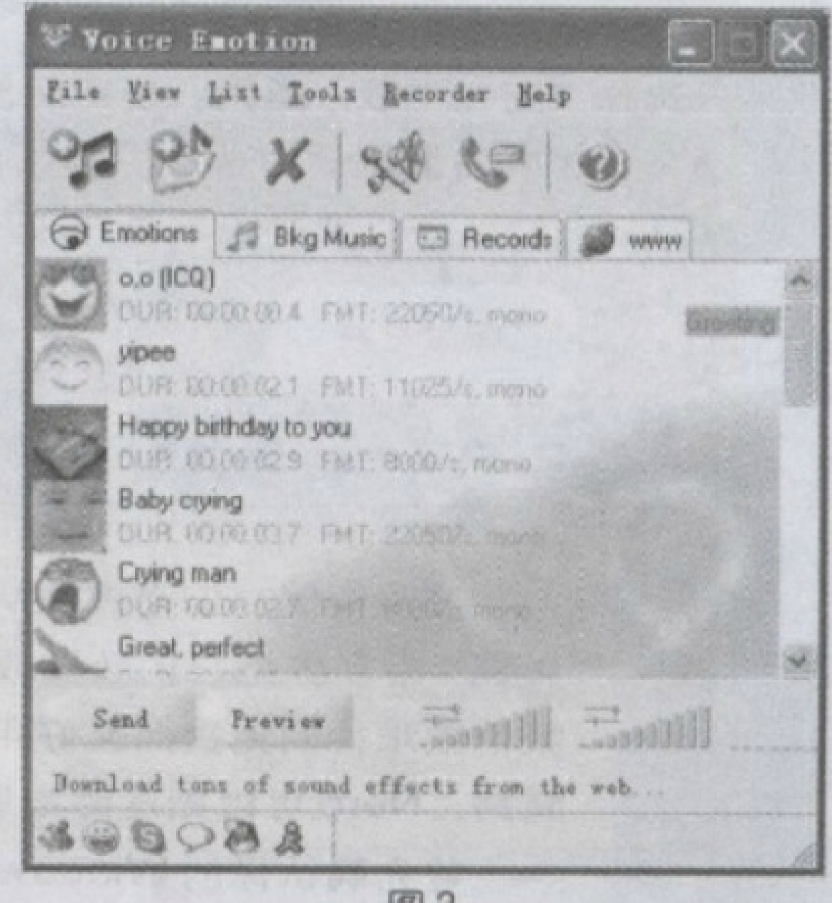


图3

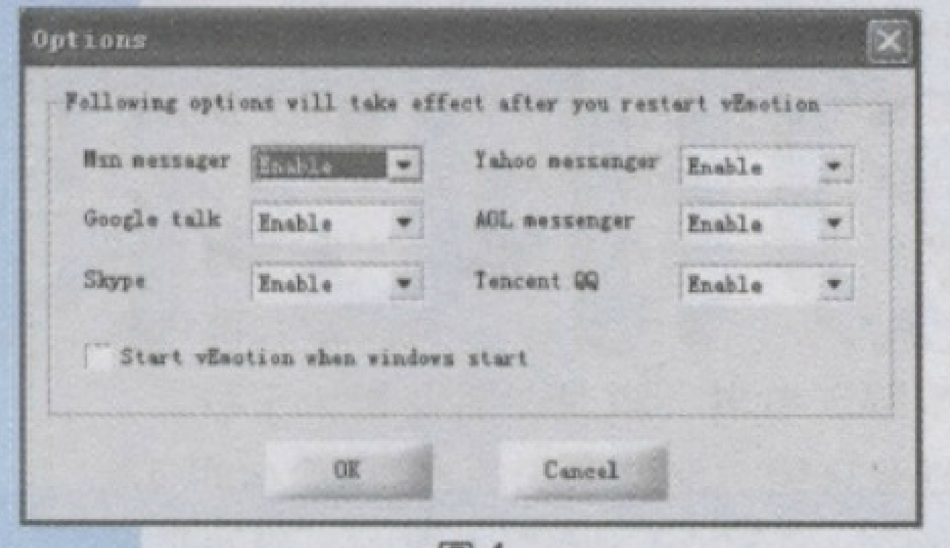


图4

够听到你的“语音”符号。此外，你还可自由扩充声音剪辑，点击菜单“List”→“Add Files”，就可将选中的音乐文件（包括MP3、WAV、VEA等）添加到“Emotions”面板中了，这样你随时都能将喜欢的音乐在线播放给好友欣赏。而在语音聊天过程中，配上优美的背景音乐，岂不更加惬意！在Vemotion主窗口打开“Bkg Music”面板，选中合适的背景音乐项目，点击“Share”按钮，你和好友就可在动听的音乐氛围中畅快聊天了。点击菜单“List”→“Add Files”，可将更多的音频文件添加到“Bkg Music”面板中。

如果你希望对Vemotion的录音插件进行自由控制，可点击菜单“Tools”→“Options”，在设置窗口（**如图4**）中会列出Vemotion支持的所有聊天工具，可在对应的列表中选择“Enable”或“Disable”项，来激活或禁用Vemotion对该聊天软件的支持。如果你只是暂时禁止录音功能，可在“Record”菜单中取消“Enabled Recording”的选择状态即可，重新选择该菜单项，就能恢复录音功能。

让电骡搭上FlashGet的“快车”

■河南 冰玉

eMule是目前很流行的免费P2P下载软件，它拥有丰富的下载源，提供排队机制和上传积分系统，可激发人们的共享兴趣。还可自动检查下载文件的完整性，并能快速修复错误的部分，在视频文件下载完成前可进行预览。它具备强大的搜索功能，利用其它工具找不到的资源，说不定eMule就能给你惊喜。但在某些情况下，如果相关的下载来源失效，或下载速度过于缓慢的话，可能造成文件长时间无法下载完成。FlashGet是使用广泛的下载工具，如能将在eMule中无法下载完成的文件“转移”到FlashGet中，让FlashGet“接替”它来实现文件的顺利下载，就能实现不同下载工具的巧妙“联合”，有效避免下载失败。Met2Jcd（下载地址：http://www.bbybbs.com/bbs/inc/Met2Jcd.exe）就可将eMule未下载完成的文件转换成FlashGet能够识别的数据库格式，从而让FlashGet能够继续下载文件。

在eMule主窗口的下载列表中选中未完成的下载项，在其右键菜单上点击“显示文件详情”项，在详细资料窗口中打开“文件信息”页面，在“常规”面板中的“Part.met文件”栏中将未完成下载文件的路径复制下来（需要说明的是，在eMule中未完成下载的文件将被保存成.met文件）。关闭eMule，或在eMule中停止该下载项目，执行“Met2jcd.exe”程序，在其主窗口（**如图1**）中的“.met文件”编辑框中将刚才复制的.met文件路径粘贴过来，或点击“打开”按钮手工寻找需要的.met文件。点击“测试.met文件”按钮，如Met2jcd弹出“文件信息正确，可以继续”的提示框，说明选择的.met文件没有问题。否则就无法在FlashGet中进行下载。在“.jcd文件”编辑框中点击“存为”按钮，输入.jcd文件的名称，并选择该文件的保存路径，保存为FlashGet的数据库文件。在“.jc!”编辑框中点击“浏览”按钮，确定.jc!文件的保存路径，.jc!文件就是FlashGet可继续补充下载的未完成文件。之后点击“转换”按钮，即可在指定的路径下生成FlashGet下载所需的.jcd和.jc!文件了。

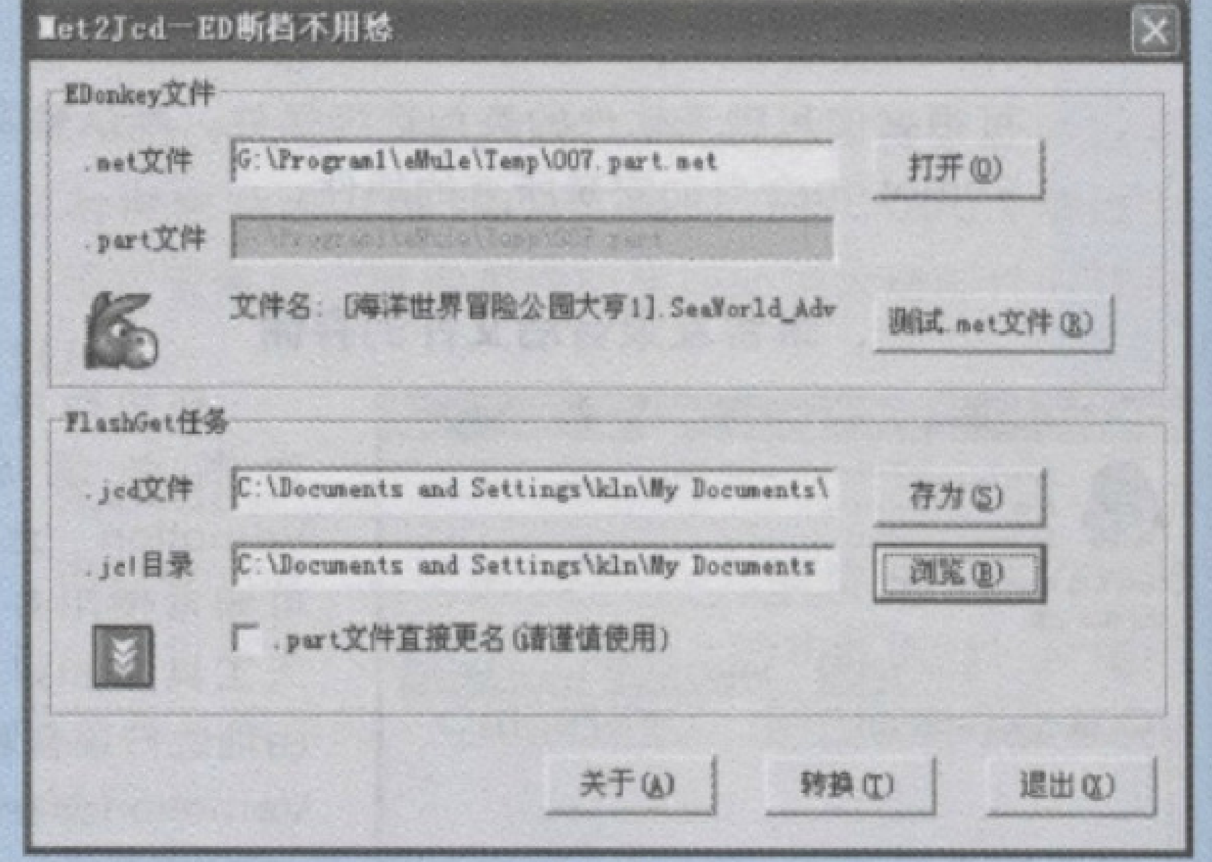


图1

双击生成的.jcd文件，就可启动FlashGet并打开该文件，也可在FlashGet中点击菜单“文件”→“打开旧数据库”，在数据库浏览对话框中打开该文件。这时在FlashGet中的“正在下载”任务列表就能看到转换完成的下载任务了。当然更方便的方法是在FlashGet中点击菜单“文件”→“合并数据库”，选择刚才生成的.jcd文件，在弹出的“合并下载数据库窗口”中只选择“正在下载”类别，确定后新的任务就加到原来的下载列表中了。开始下载之前，在下载列表中选中转换完成的下载项目，在其右键菜单中选择“属性”，打开属性窗口。在“常规”面板中的“网址”栏中将下载地址改为新找到的FTP或者HTTP下载地址，然后就可在FlashGet中继续下载了。

压缩电影变影碟，何须转换

■山东 ZT

按照惯例，如果想把从网上下载的RM/RMVB、WMV、DVDRip、MOV等格式的压缩电影刻录成VCD或DVD影碟，必须先把它们转换成MPG等通用的文件格式，然后才能导入刻录软件刻录。这个过程的难点就在于“转换”，我们很难找到免费而又好用的转换软件，即使找到了，也要在预处理上花费很多时间。其实在这方面我们大家都走了弯路，Nero可以把压缩电影直接刻录成影碟，你相信吗？下面笔者就向大家演示一番。

首先确认你的Windows Media Player版本在9.0以上且已安装了“暴风影音”或其它综合编码解码器，这是成

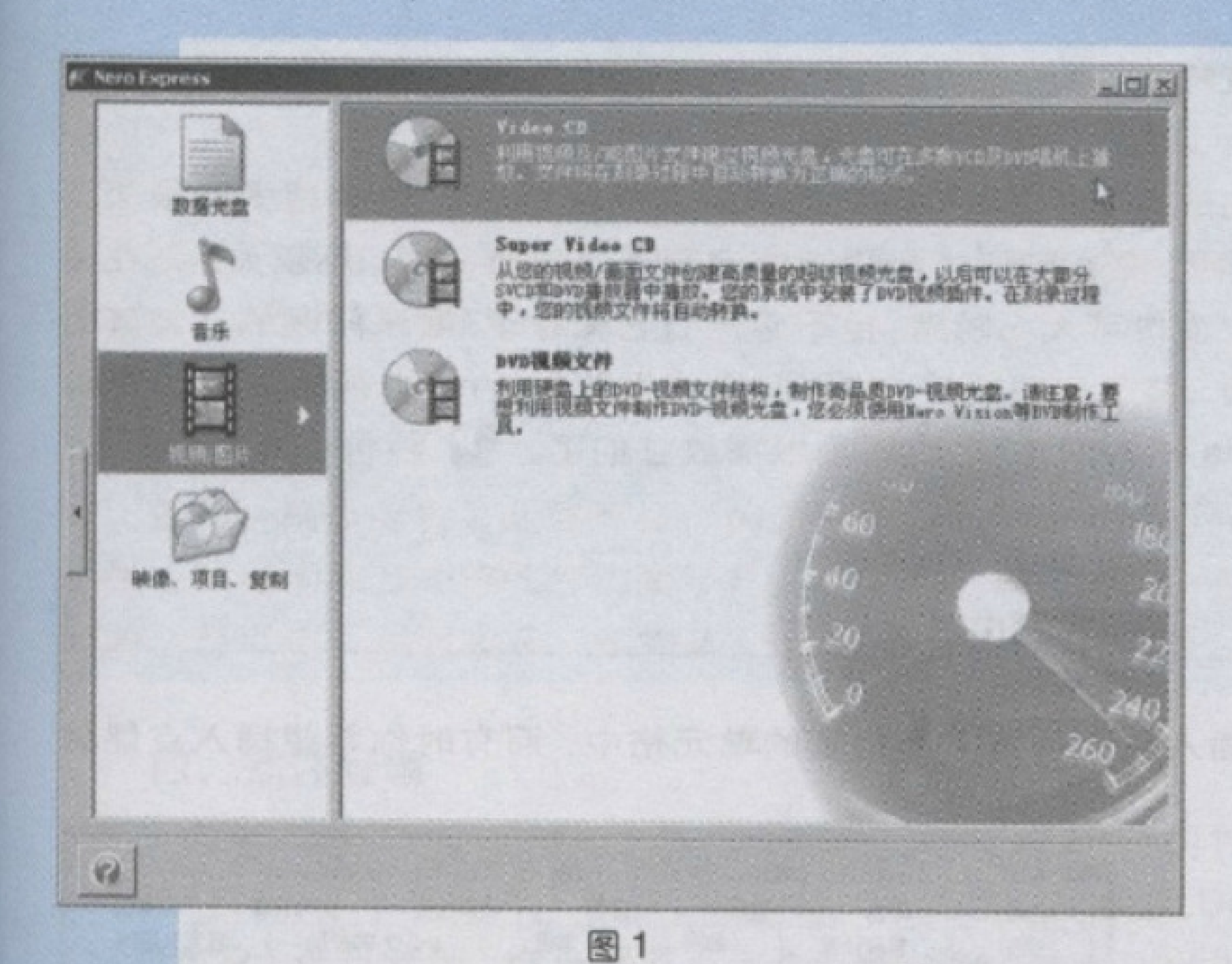


图1

功刻录的关键。

然后打开“Nero Express”，**如图1**，选择“视频”→“图片”，按你的要求建立VCD、SVCD或DVD，再单击“添加”选择要刻录的文件，这时你会发现Nero可直接打开WMV、AVI、MOV等格式的电影，而且还能估算出它们在影碟上占据的空间。但在添加RM/RMVB格式的电影时却出现了**如图2**所示的错误提示，现在该怎么办呢？很简单，把.rm或.rmvb扩展名改为.avi即可骗过Nero，呵呵，想不到吧？

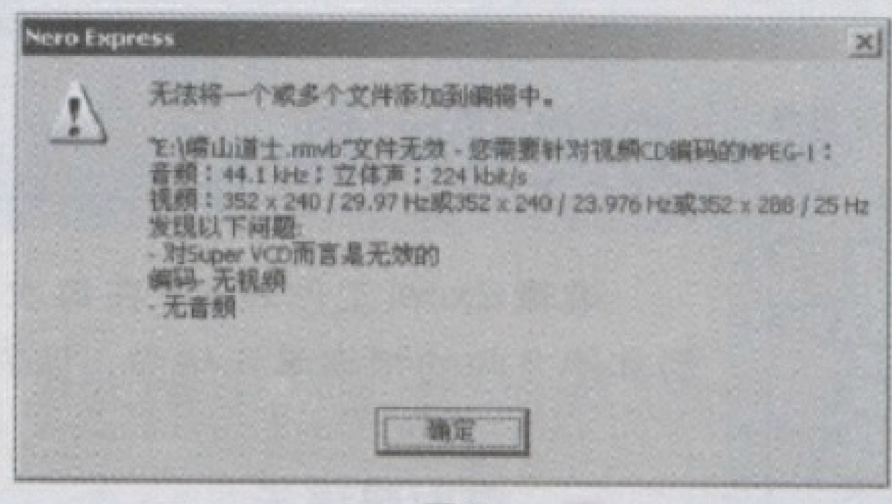


图2

提示： *如果资源管理器中文件没显示扩展名，要想更改扩展名就必须先执行“工具”→“文件夹选项”，打开“查看”标签，取消“隐藏已知文件类型的扩展名”前的复选。*

添加完文件，按照常规步骤操作即可刻录影碟。由于刻录前Nero需要对视频进行解码编码，因此总体操作时间大为延长，笔者把总播放时间75分钟的4段不同类型（.wmv／.avi／.rm／.rmvb各一个）视频刻录成VCD，共耗时约65分钟。不过别紧张，其中刻录机的工作时间不过两三分钟，其它时段都在执行视频转换。

最后笔者补充一点，就是不要过于信任Nero的体积估算。根据笔者的实践经验，在刻录VCD影碟时，它存在大约30MB左右的负误差。一定要记住这一点，不然可是要刻“飞”的！

播放器绿了脸，解码器来帮忙

■安徽 居志成

图1

一、症状——绿脸孔真难看

1.在线播放时

笔者上网看电影原先一切正常，后来重装了一次系统，在线播放电影时就出现了异常——只有在嵌入网页的窗口最大化时才能正常播放，不然就会从播放窗口左边开始出现锯齿状绿色块，然后布满整个窗口，只能听见声音，看不到图像（**如图1**）。由于笔者常去的网站上的在线电影都是rm、rmvb格式的，可以插入一些脚本来执行，播放时调用的又是RealPlayer 10，笔者原以为这是网站为了保护自己的权益，在视频文件中加入了保护措施，于是打算把电影文件下载后再解决这个问题。

2.下载后播放

在GreenBrowser或者Maxthon这样的多页面浏览器中打开视频播放页面，从“查看”菜单中选择“源文件”（如果用IE，出现的将是一个独立的无菜单播放窗口，无法查看源文件），查找扩展名“.rm”“.rmvb”，找到视频的下载地址，然后用迅雷下载（用迅雷的好处是即使原地址不能下载，如果存在候选资源的话，它可自动连接到候选资源的地址来下载）。

影片下载完成后，用RealPlayer 10播放时仍是过一会播放窗口就变成绿色（**如图2**），用第三方软件（包括暴风影音、快乐影音、风雷影音等）播放也是如此，而且有时在窗口变绿后还会出现爆音和播放器崩溃的情况。

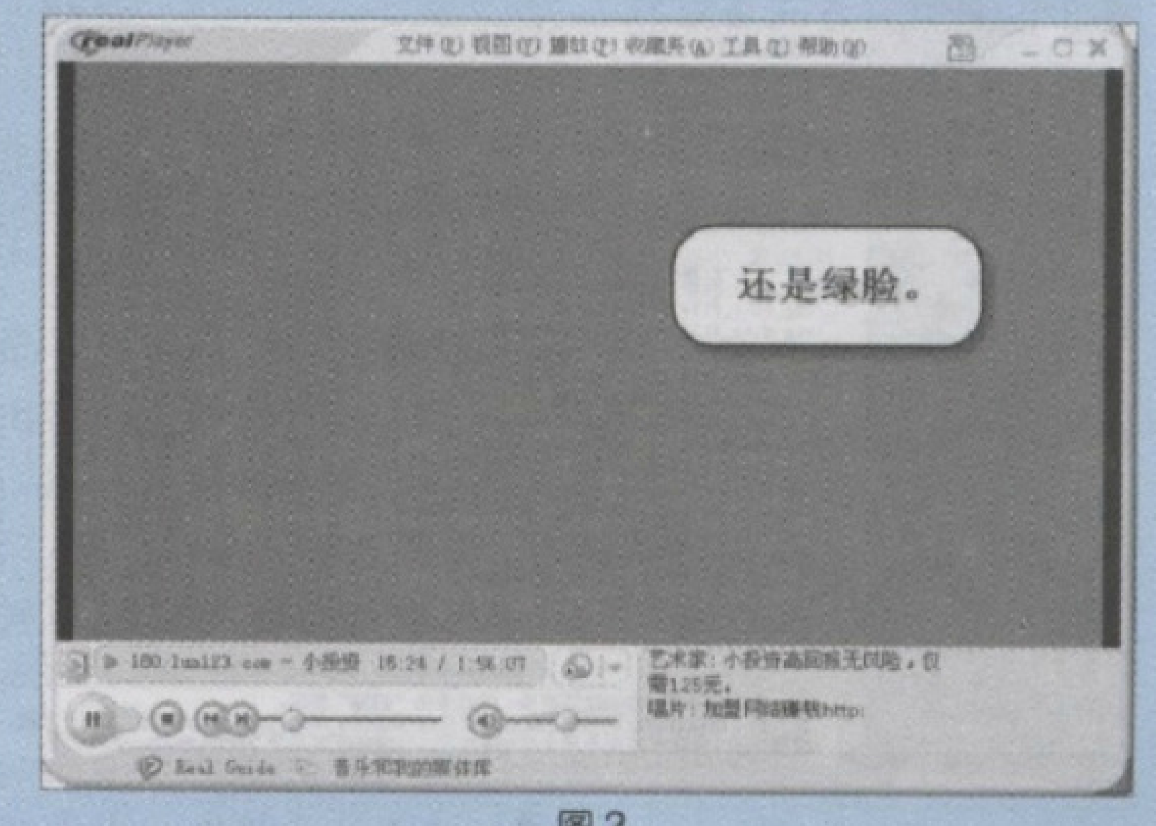


图2

二、诊治——解码器来帮忙

1.分析

由于这些软件在播放原来保存于硬盘和光盘上的rm、rmvb格式的文件时都没有问题，说明是下载的文件可能与相同格式的其他文件存在某种不同；而第三方播放软件不会执行rm、rmvb格式文件中的脚本，所以可以排除脚本捣乱的可能。那么，最大的可能就是它们的视频编码方式有些特别，现有播放器携带的视频、音频解码器与它们

不兼容。于是决定到网上寻找一些解码器来试试。

2.解决

通过搜索，在网上找到了一个工具包——阿飞的音频视频工具包（Avpack-2006atm0501，下载地址：http://www.downxia.com/downinfo/2194.html），它包含了大量最新的音频、视频编码器和解码器，网友对它有很好的评价。下载到的是一个压缩包，解压后得到一个同名可执行文件，双击它后就可按提示安装。

安装完成后，再用各种播放器播放下载来的rm、rmvb格式的视频文件，窗口变绿、爆音和播放器崩溃的问题再也没有出现。不仅如此，在线播放时播放窗口可大小随意，也不必担心它变绿了。看来问题的症结真的就在解码器。装了解码器后，连平时不能播放rm、rmvb视频文件的Windows Media Player 10也能乖乖地播放它们了。

试用办公

移动方向任由你

■山东 ZT

编辑Excel工作表时，在每次按下Enter键之后，插入点会转到下面相临的单元格中，而有时你希望插入点能跳到其他方向的相临单元格中。该怎么办呢？

一、临时热键法

当你只是临时需要将插入点移动到其他方向的单元格中时，可使用以下快捷键来移动插入点。

Shift+Enter键：上移插入点；

Tab键：右移插入点；

Shift+Tab键：左移插入点。

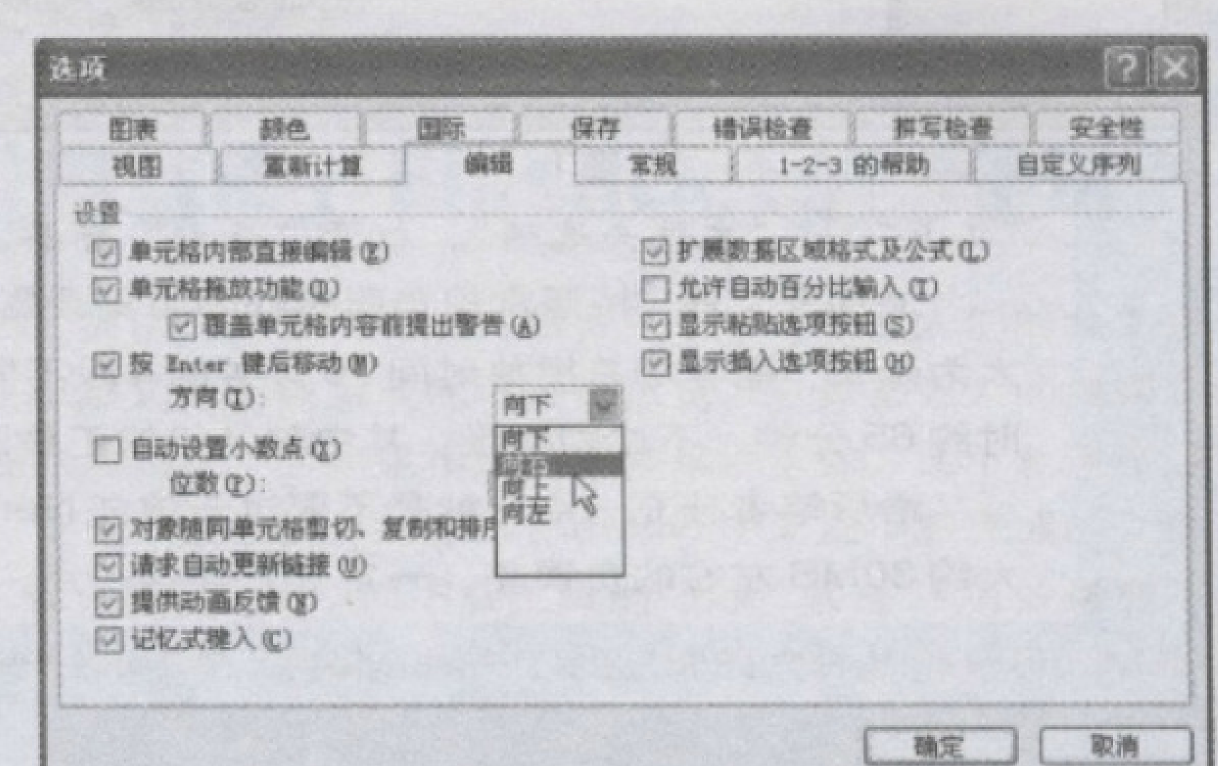


图1

二、永久更改法

或许，在一段时间内，你需要按下Enter键之后，插入点右移到相邻单元格，那么可进行以下设置：

1.在“工具”菜单上，单击“选项”命令；

2.单击“编辑”选项卡，选中“按Enter键后移动”复选框，并在“方向”框中，选择需要激活的相邻单元格方向，在此请单击“向右”**（如图1）**；

3.单击“确定”按钮。

现在，在Excel工作表中编辑完一个单元格后，按下Enter键，插入点将移动到右侧的单元格中。

■北京 精灵

系统修复清理小精灵——Always Right

经过大量的安装和反安装操作之后，注册表中往往堆积了大量无用的文件。由于软件的删除，它们所指向的那些文件的存放地址都不存在了，所以这些注册表中的文件也就失去了价值。Always Right（下载地址：http://www.superhsoft.com/chinese/alright/alright.exe）可查找出你硬盘上同步移动过的文件和文件夹，然后帮你修正其在注册表中的指向。还可调整你的系统时间跟世界上的原子时钟同步，并反安装你的软件。

同时Always Right还可提供插件的检测和管理，你能清楚地看到系统中已安装的插件。一些插件可能会对系统的安全构成威胁，如发送广告或探测你的一些隐私信息等。Always Right可方便地删除或卸载这些插件，给你一个相对安全的空间。

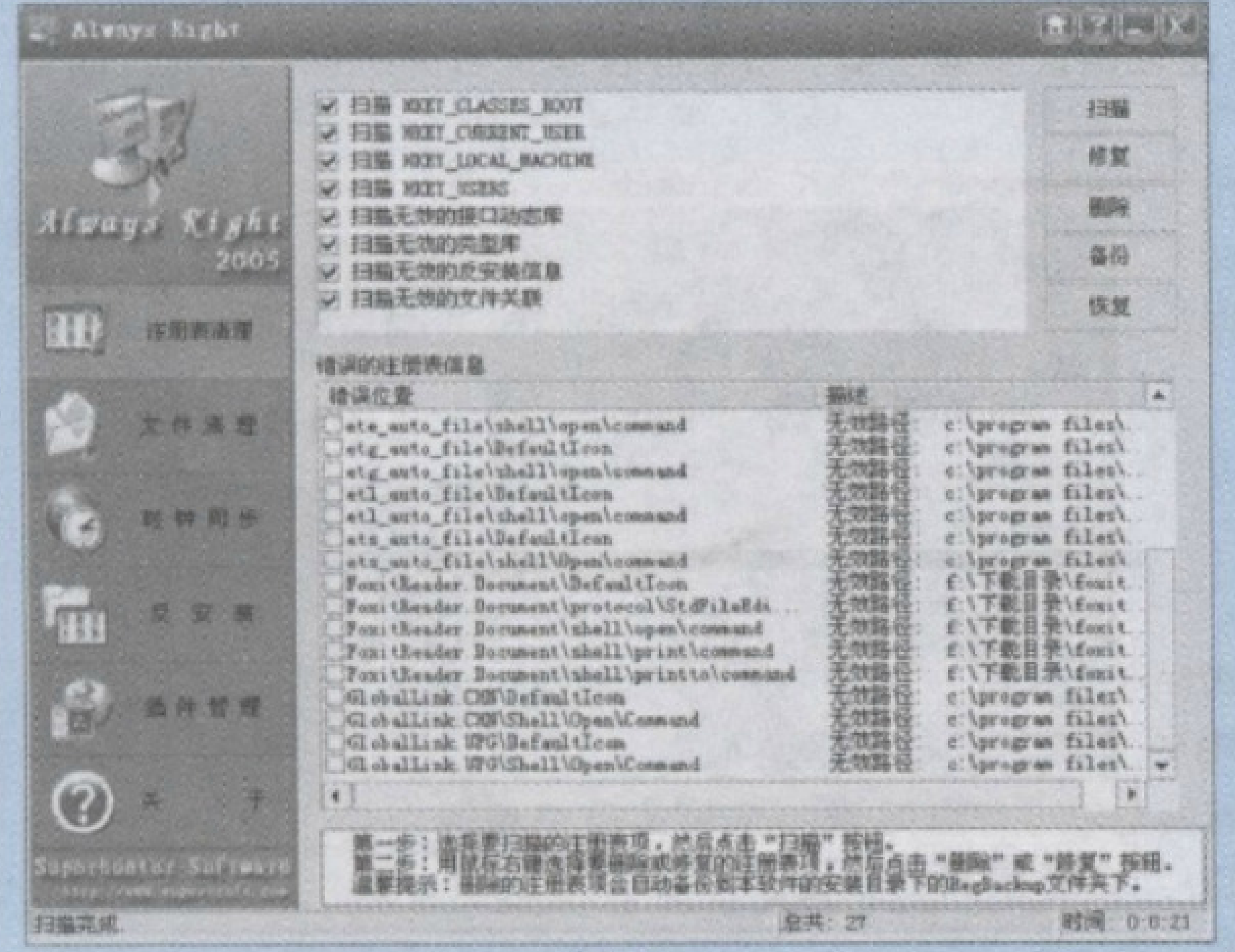


图1

一、扫描和修复注册表

点击“注册表清理”按钮弹出**如图1**所示的窗口，选择要扫描的注册表项，然后点击“扫描”，系统就会开始扫描注册表。一些错误的注册表信息会逐一显示在下面的列表中。

当注册表扫描完毕后，如果点击“修复”按钮，则会弹出一个列举你硬盘上所有文件夹的对话框，你可核查一些文件夹。如果系统能够修正错误，那么列表中那条提示错误的信息将会被删除。

当修正的进程完成后就可按“删除”按钮，系统会删除所有列表上关于注册表的错误信息。同时，Always Right会为你备份所有删除了的注册表的信息。

二、文件清理

点击“文件清除”按钮，然后在弹出的窗口中选择需要扫描的目录。当然你也可设置扫描选项，比如选择“删除到回收站”，

那些无用的文件就会被发送到回收站；如果不想扫描整个硬盘，可以只选择“清除IE临时目录”和“系统临时目录”。你还可在下方列表中自定义无用文件的类型。

现在可点击“扫描”按钮开始扫描文件了，扫描完成后点击“删除”按钮即可删除垃圾文件。

三、同步时钟

使用“同步时钟”功能可让你的系统时间与Internet时间服务器上的时间同步。该软件内置了5个时间服务器，选择一个服务器，再点击“时间校正”按钮就OK了。

四、插件管理

当点击“插件管理”按钮时，你会看到一个插件管理的界面（**如图2**），在这里可对IE工具条、IE按钮、IE右键菜单和IE BHO（辅助对象）进行管理。你只需要点击相应的按钮，就会列出相应插件的详细信息。然后就可选择需要卸载或删除的项目，再点击删除或卸载按钮即可。

图2

总的来说，Always Right是一款不可多得的系统垃圾清理工具，有了它，可让你的系统经常保持在最佳状态，提高电脑运行效率。

加个参数，资源管理器使用更随心

■辽宁 大桥

奇门遁甲

自从开机那一刻起，Windows资源管理器就自始至终伴随在我们左右，天天打交道，可谓非常熟稔。但是，你真的摸清用透它了吗？恐怕未必。资源管理器的启动参数意味着什么，许多人就不知道。

一、参数揭密

资源管理器有3个隐藏参数，通过这3个参数，我们可定制资源管理器的启动方式和启动后所打开的文件夹。

1./e,〈目标磁盘或文件夹的路径〉

参数“/e”表示以资源管理器的默认界面打开自定义的磁盘或文件夹。在窗口的左侧窗格中将显示文件目录树，右侧窗格中将显示磁盘或文件夹中的内容。如省略“/e,”后面的目标磁盘或文件的路径，则直接打开系统盘的根目录。

2./root,〈目标磁盘或文件夹的路径〉

使用参数“/root”，资源管理器将不会显示左侧的文件目录树窗口，仅显示右侧的文件列表窗口。如省略“/root,”后面的目标磁盘或文件夹的路径，则直接打开系统盘的根目录。

3./select,〈目标磁盘或文件夹的路径〉

使用该参数，资源管理器将打开指定目标磁盘或文件夹的上一级目录。例如我们输入“/select,C:\Documents and Settings\Administrator\My Documents\My Music”，那么在启动资源管理器时，将打开“C:\Documents and Settings\Administrator\My Documents”文件夹，而不是“我的音乐”文件夹。同时，资源管理器不会显示左侧的文件目录树窗口，仅仅显示右侧的文件列表窗口。如省略“/select,”后面的目标磁盘或文件夹的路径，则直接打开系统盘的根目录。

二、实例

明白了上述3个参数的含义，让我们来看个实例。如：我们所有的文件资料全部存放在F盘的“个人文档”中，希望每次启动资源管理器后即打开该目录，以方便使用，可利用参数“/e”让资源管理器开门见山，直达目的地。

图1

第一步：点击“开始”→“程序”→“附件”→“Windows资源管理器”，在其上点右键，选择“属性”。

第二步：在打开的“资源管理器属性”对话框中，切换到“快捷方式”选项卡，在“目标”文本框中输入以下内容“%SystemRoot%\explorer.exe /e,F:\个人文档”（**如图1**）。注意输入的各参数及符号必须是半角符号，且各参数之间必须有空格，否则打开资源管理器将会出错。

第3步：在“快捷键”文本框中直接按下欲使用的快捷键，如“Ctrl+Alt+E”，点“确定”按钮即可。以后，我们点击“Ctrl+Alt+E”就可快速打开自己DIY的资源管理器了，十分方便。

小提示：上述方法并不会影响到“Windows+E”和“我的电脑”右键菜单中资源管理器的打开方式。

■山东 眉飞色舞的鱼

抛弃Nero，体验免费刻录工具——CDBurnerXP Pro

笔者不想否认Nero的强大功能，但它那繁多的功能我们究竟用到了几分呢？为了极少用到的功能，我们不但付出了更多金钱，而且还浪费了大量磁盘空间，这就是笔者抛弃Nero的理由。那么如果不用Nero，我们还有什么可用呢？今天笔者就向大家介绍一款免费的光盘刻录工具——CDBurnerXP Pro（下载地址：http://hem.bredband.net/download2/cdbxp_setup_3.0.116.zip），它可以满足你的大部分使用要求。

软件每次启动时都会出现**如图1**所示的对话框，这是我们刻录的起点，千万不要厌烦哦！这里有3个命令，选择第一项命令可刻录光盘，或制作/转换光盘镜像；选择第二项可刻录音频CD；选择第三项则可把CD抓取成MP3等格式音乐。下面笔者就分别进行介绍。

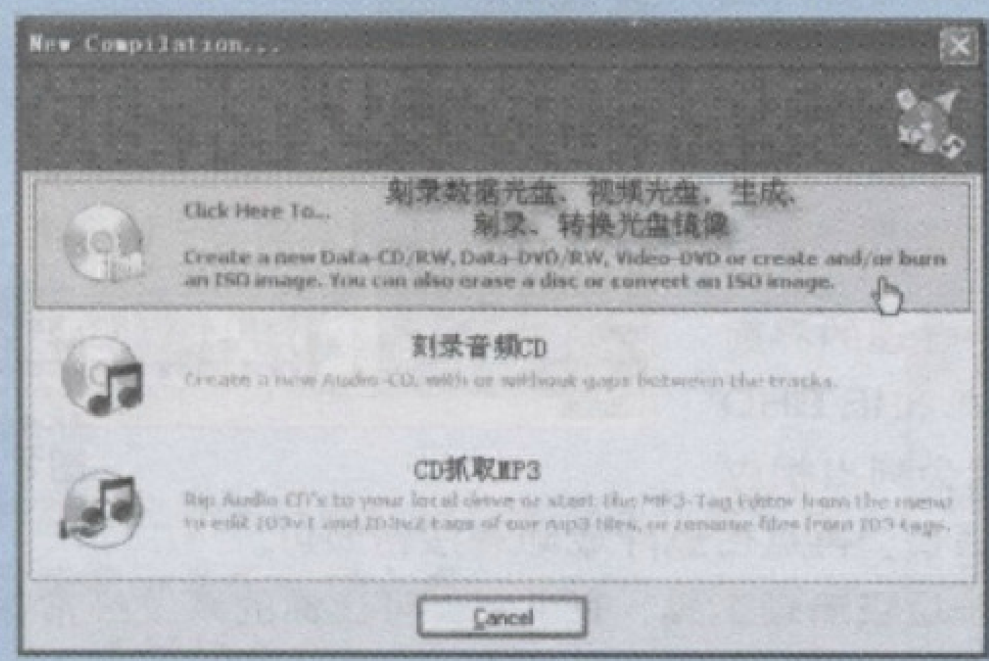


图1

一、刻录光盘

1.刻录数据光盘

选择第一项命令，会出现**如图2**所示窗口，上半部分区域是本地磁盘目录树，下半部分区域是光盘目录，也就是即将刻录到光盘的文件列表。在上半部分区域中选择要刻录的文件，单击“Add”即可把它们加入光盘目录。添加文件时请注意下方的柱状图，绿色表示已占用空间，黑色表示光盘剩余空间，完成后单击“Burn”即可开始刻录。

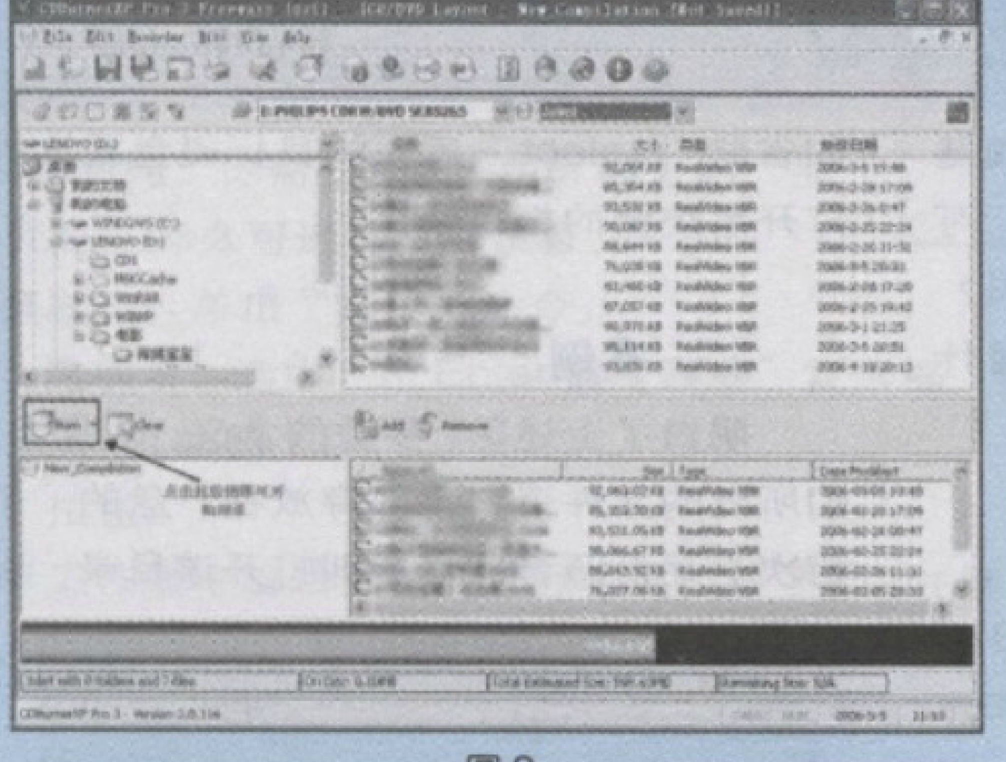


图2

且慢，刻录前最好先看看下文。有没有注意到“Burn”按钮下方的“New_Compilation”字符？那是默认的光盘卷标，在上面点击左键即可修改，如果单击右键则会弹出菜单，选择“Create Directory”可在光盘上建立文件夹，以便分类存放文件。

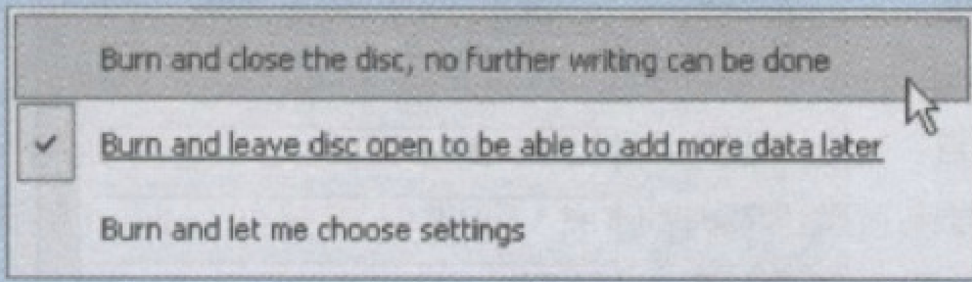


图3

“Burn”按钮右侧还有个黑色的三角形按钮，点击它会弹出**如图3**所示的菜单，你会看到其默认设置为“Burn and leave disc open to be able to add more data later”，即建立多重区段光盘，也就是说如果本次刻录的文件不足以填满刻录盘，以后你还可以在同一张盘上追加刻录其它文件。这个设置会浪费一定的空间，因此只要你的文件足够，就请选择“Burn and close the disc,no further writing can be done”，这就是我们俗称的“封盘”，即只进行这一次刻录。

提示：软件本身没有视频编码功能，因此如果你想刻录VCD或DVD视频光盘，就需要事先使用第三方工具制作生成VCD或DVD文件结构，然后把它们添加到光盘根目录进行刻录。

2.制作引导型光盘

引导型光盘也就是那种可用来启动电脑的光盘，往光盘上添加完文件后，执行“Disc”→“Boot Options”，打开“Boot Setting”对话框，**如图4**，选择“Make Disc Bootable”，然后单击“Boot Image Properties”下方的“…”导入引导镜像文件，单击“OK”关闭对话框。再按照正常方式刻录即可得到引导型光盘。

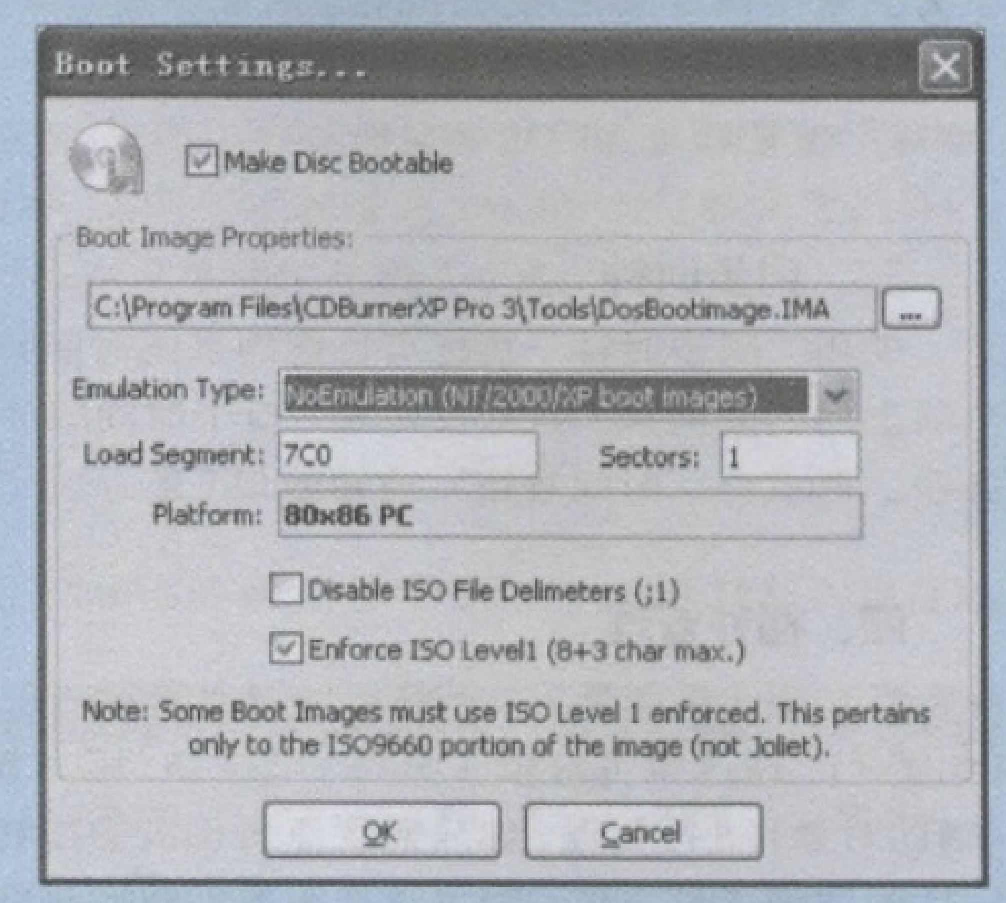


图4

3.刻录ISO镜像

网上流行的很多资源都是以ISO镜像方式发布的，如果你想刻录这种文件，可执行“File”→“Write Disc From ISO File”，打开**如图5**所示的对话框，单击“Select an ISO image to write”→“…”选择ISO文件，单击“Write Disc”即可将其写入光盘。

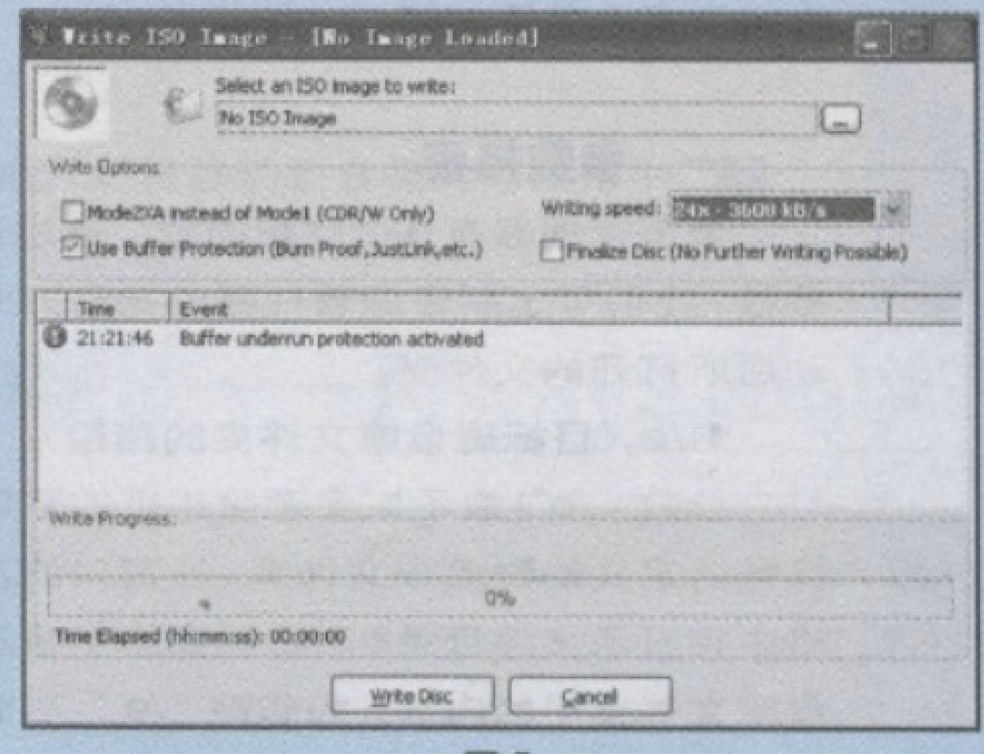


图5

4.制作/转换ISO镜像

如果你不打算立即刻录光盘，也可把编辑好的光盘制作成ISO光盘镜像保存于硬盘。执行“File”→“Save Image as ISO File”会出现**如下页图6**所示对话框，单击“Set Labels”可更改光盘卷标，单击“Boot Options”可制作引导型镜像，在“Select ISO Image Format”下拉列表中还可以选择建立CD镜像（Create CD ISO Image）或建立DVD镜像（Create DVD ISO Image），最后单击“Select where to save the ISO image”下方的“…”按钮ISO镜像的保存路径，单击“Create ISO”

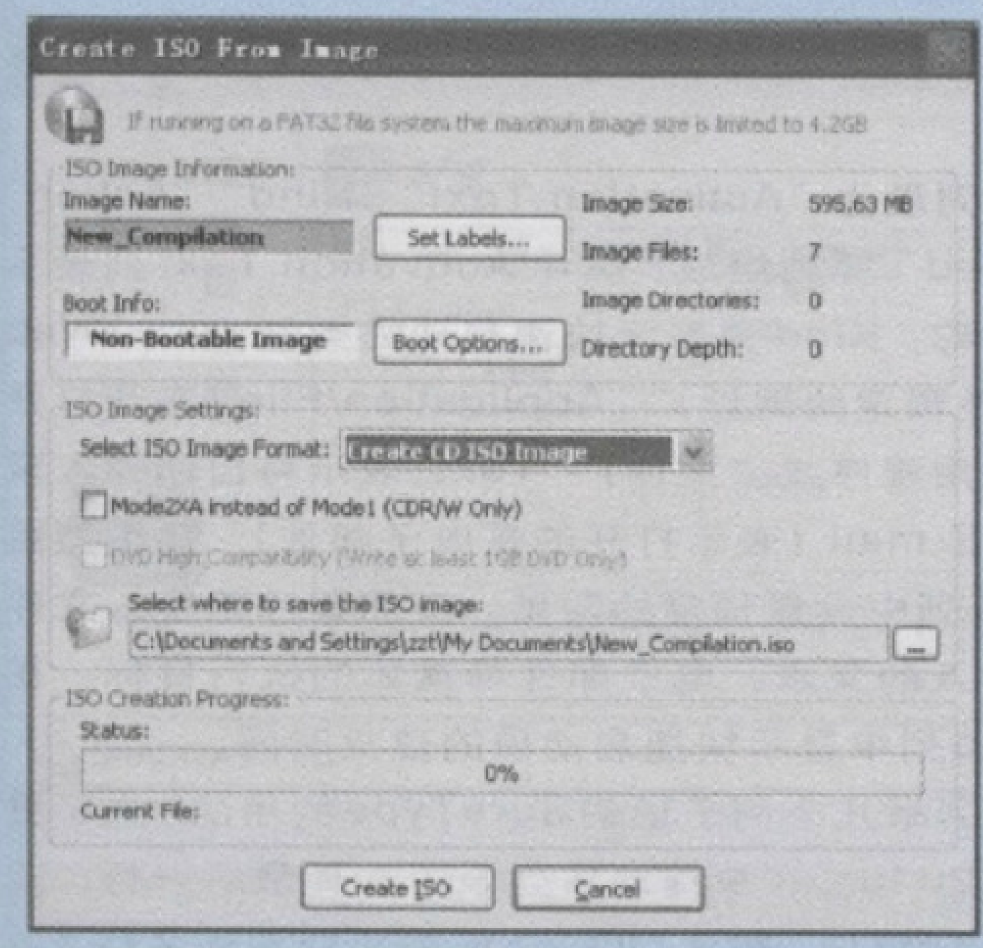


图6

即可得到光盘镜像文件。

前面我们曾说过，DBurnerXP可以很容易地刻录ISO镜像，但问题是它只支持ISO文件，如果你遇到其它格式的镜像文件，该如何是好呢？很简单，把它转换成ISO格式就行了。执行

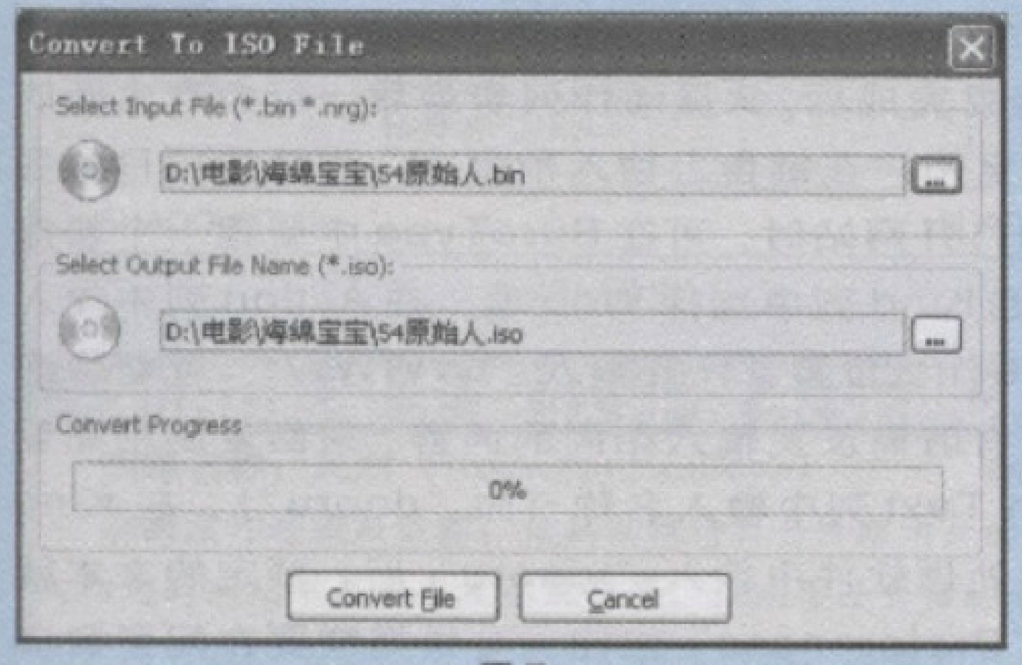


图7

"File"→"Convert ISO Image"打开**如图7**所示的对话框，单击"Select Input File"中的"…"选择要转换的镜像文件，再单击下边那个"…"按钮选择ISO文件的保存路径，最后单击"Convert File"即可开始转换。

5.设计/打印光盘封面

CDBurnerXP还内置了简单的封面设计功能。选择"File"→"Print Cover"，打开"Print CD Cover"对话框，**如图8**，在"Title"中输入光盘标题，单击"Apply Text"使之生效，软件会自动在封底插入光盘目录，最后单击工具栏上的打印机按钮即可打印光盘封面。

二、刻录音频CD

有什么理由不把下载的高品质音乐刻录成CD呢？请在图1中选择第二项命令，现在会出现**如图9**所示的窗口，添加完音乐，单击"Burn"即可刻录CD。软件会自动在每首音乐之间添加2秒的空白间隔，以便在收听音乐时区分歌曲，如果你想去除空白以刻录更多音乐，可单击"Burn"右侧的黑色三角形按钮，取消"Burn audio disc,Two second gap will be palced between track"前的复选。

三、CD抓取MP3

说是MP3，其实软件还可以把CD抓取成WAV、WMA、OGG格式的音乐，由于MP3最常见，所以笔者就拿它做标题了。

把要抓取的CD插入光驱，然后在图1中选择第三项命令，等待片刻就会出现**如图10**所示的窗口，在"Current Drive"下拉列表中选择CD所在盘符，在"Audio Options"中选择输出音乐格式，如果你选择了MP3、WMA或OGG格式，还会自动弹出窗口，要求你设置码率、采样频率等压缩选项，这个就不再赘述。再单击"Save Options"中的"…"选择音乐保存路径，最后切换到"Grab Audio Tracks"标签，单击"Grab Track To xxx"（xxx为音乐格式名称）即可开始抓取。

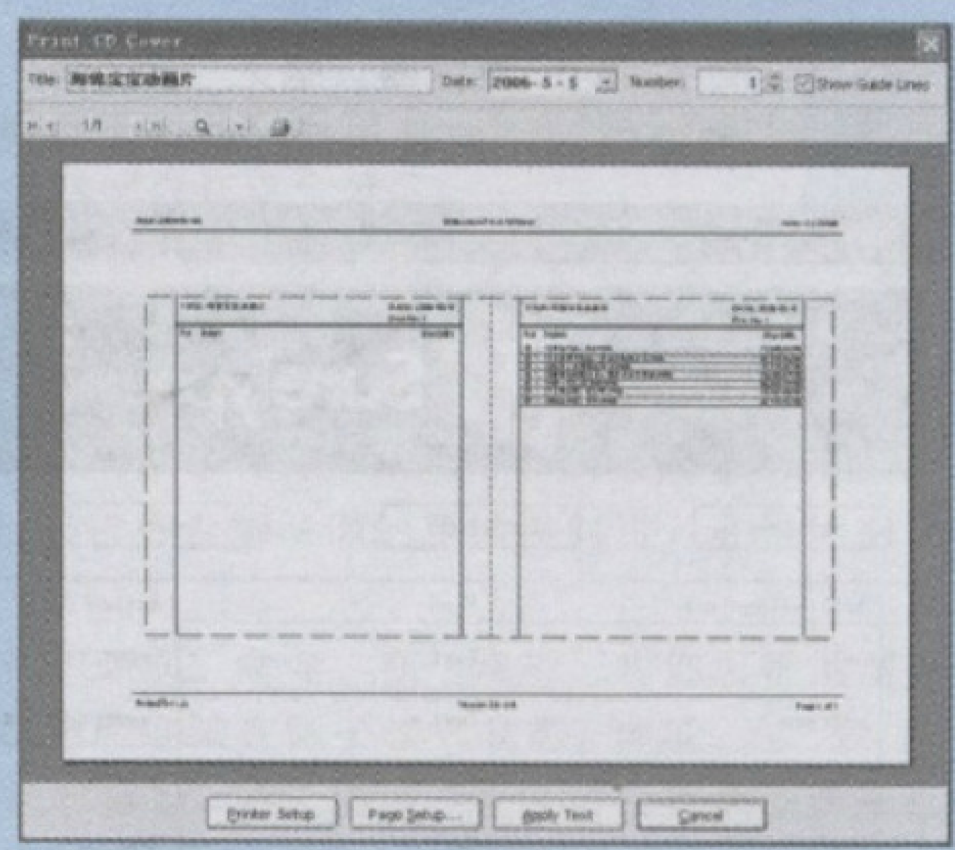
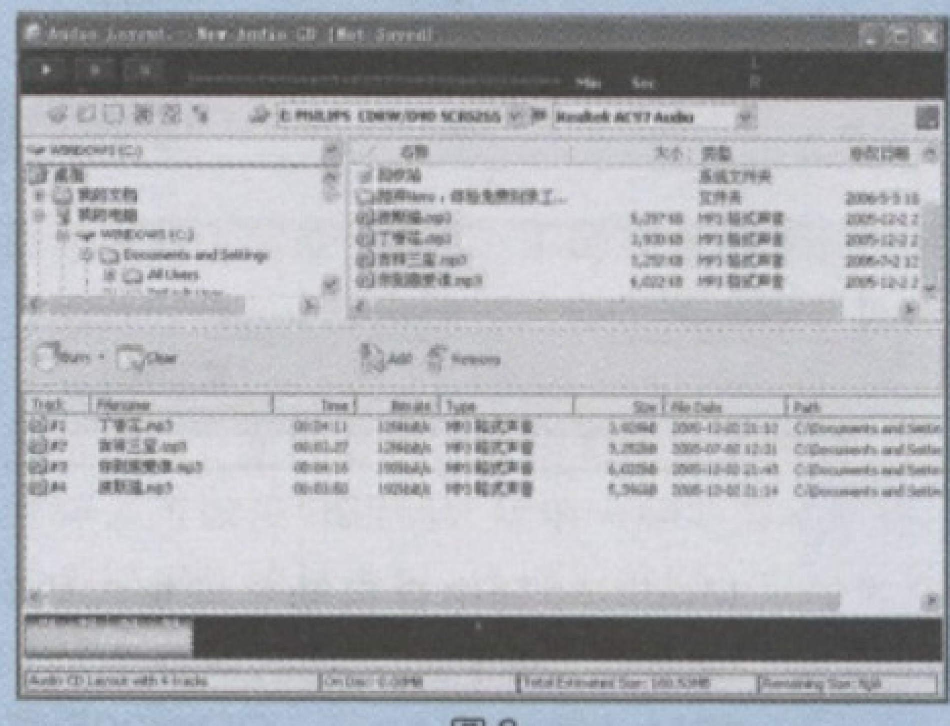


图8


图9

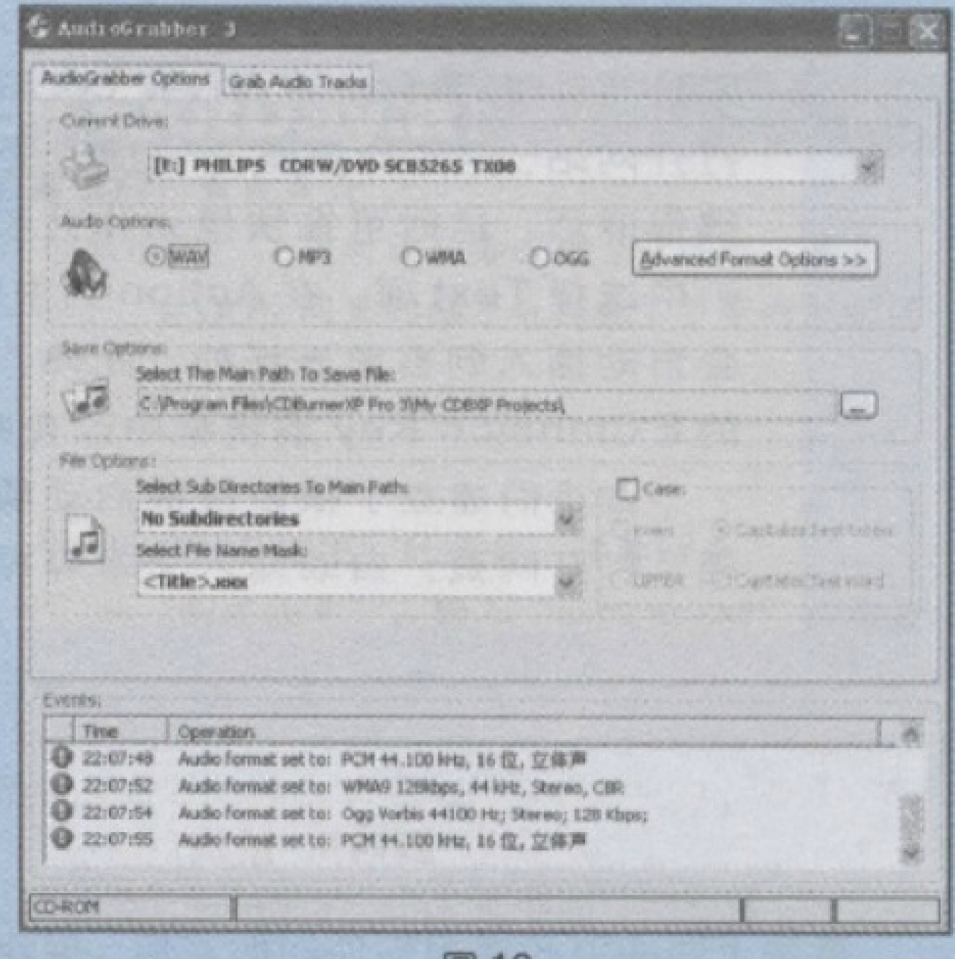


图10

让您的电脑更加"智能"

■河南 花的神明

在科幻电影中经常能看到这样的情节——科学家在电脑键盘上简单地输入几个单词，于是整个电脑系统就会自动完成各种复杂的运作。但在现实中，我们的电脑可没有那么智能，我们常常要为寻找需要的程序、文档、网址等项目而忙乱。现在，SureType（下载地址：http://www.suretype.com/download/suretype_int_rs.exe）能够轻松让您的电脑变得智能起来，它可以为应用程序、文档、欲输入的文字以及需要打开的网页等内容建立快捷启动项。在任何时候，只要输入前缀"\"和对应快捷项目的名称，就能快速地执行预定的操作，相比普通的快捷方式，SureType更加灵活快速。

SureType启动后被驻留在任务栏系统托盘中运行。双击系统托盘中的Suretype图标，打开其主窗口（**如下页图1**），可以看到SureType已提供了大量的快捷启动项目。我们可直接加以利用，例如输入"\web"就会自

动打开IE浏览器，输入"\word"就会自动启动Word等。当然，为了能让SureType更好地为我们服务，还需要深入了解其用法，根据实际需要打造更多的快捷启动项。

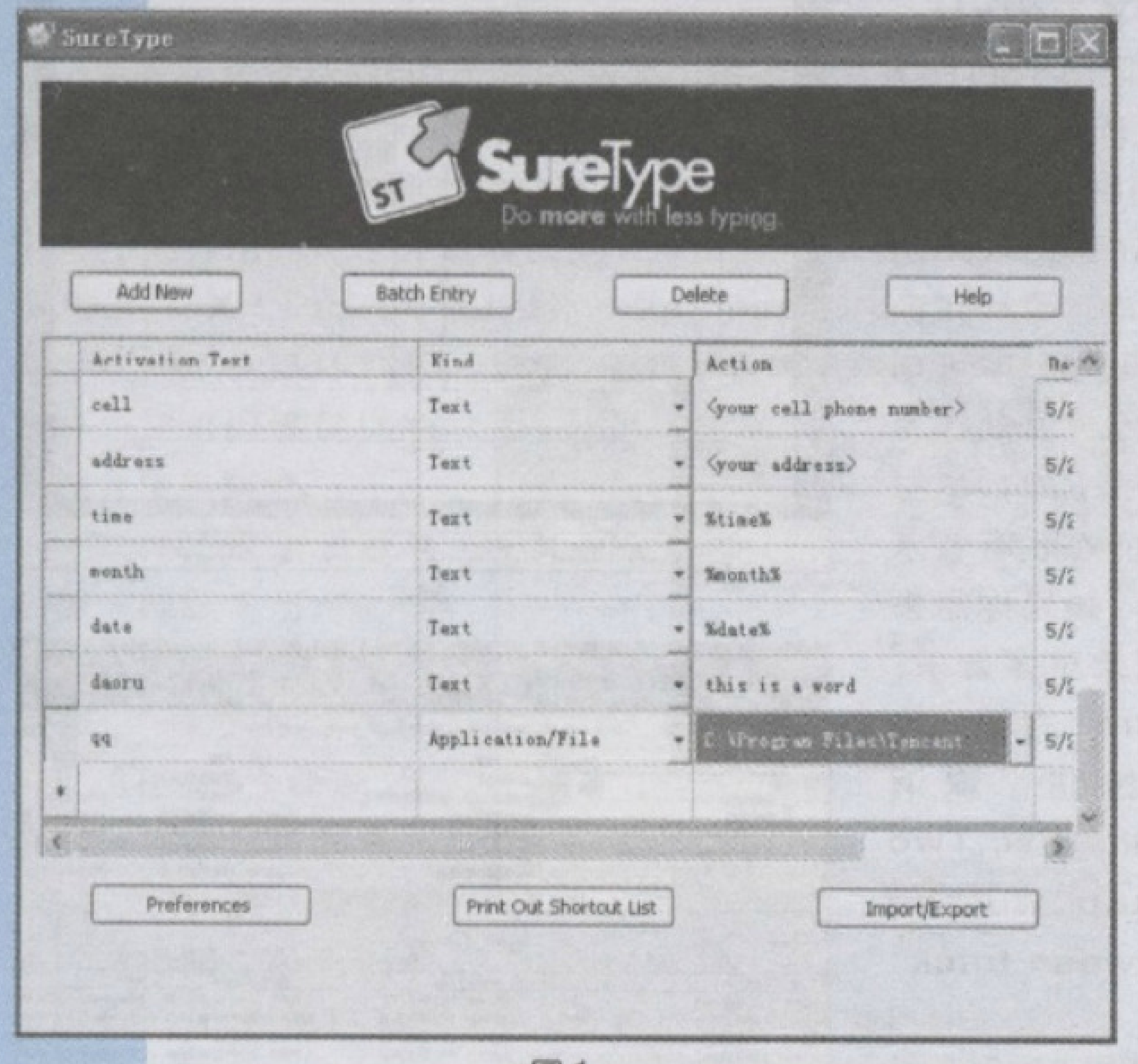


图1

快捷动作列表由"Activation Text""Kind""Action""Date Modified"等列组成。其中Activation Text列表示快捷项目的名称；Kind列表示快速启动的类型，由"Web（表示打开的是预定的网址）""Application/File（表示打开的是预定的应用程序或者文件）""Text（表示将自动输入预定的文本）""E-mail（表示打开的是电子邮件）"等类型组成；在Action列中设置预定的网址、应用程序路径、文件路径、自动输入的文本、电子邮件等具体的执行目标；在Date Modified列中显示快捷启动项的建立时间。

下面分别列举几个例子说明SureType的用法。为了更快地启动QQ 2006，在快捷动作列表中选择最后一行，双击Activation Text项，输入QQ 2006的快捷启动名称（如"qq"），在Kind列表中选择Application/File项，表明启动的是一个程序。将Action列表展开，可看到SureType已预定义了很多程序名，如"Internet Explorer、MS Word、Notepad"等程序。我们选择其中的"Others…"项，然后在列表中的其它位置随便点击一下鼠标，弹出应用程序选择窗口，选中QQ 2006安装路径下的QQ.exe文件即可（当然根据不同的需要，可选择任何一种类型的文件）。在Date Modified列中会自动生成相应的时间信息。当新的快捷启动项建立完成后，快捷动作列表最后一行会产生新的空白行，用于建立新的快捷启动项目。在默认情况下，任何时候当用户在键盘上输入前缀"\"和快捷项目的名称时（例如"\qq"），QQ 2006都能快速启动。当我们需要快速打开网站时，可在SureType中新建一个快捷项目，在Activation Text项中输入名称（例如"WWWW"），在Kind列中选择Web项，在Action列中输入网址（例如"www.WWWW.com.cn"），这样，无论在Windows什么位置，只要输入"\WWWW"，就能快速打开网站，这可比收藏夹快捷方便多了。当我们在编辑文章时，有时需反复输入相同的内容，来回复制粘贴显得很麻烦，这时可在快捷动作列表新建一个项目，在Activation Text列中输入名称（如"daoru"），在Kind列中选择Text项，在Action列中输入需要的文本。当我们在字处理软件中输入"\daoru"后，预定的文本就会自动插入到当前光标处。此外，在SureType主窗口中点击"Preferences"按钮，可根据需要在配置窗口的Expansion Key编辑框中改变默认的前缀"\"，如将其改为"/"等，让操作更加方便。

当我们建立了很多快捷启动项后，输入前缀"\"加上快捷项目的名称，就能随心所欲地执行程序、打开文档、打开网页、自动输入文本等操作了，再也不必在Windows中手忙脚乱了。P

让Windows拥有"金刚不坏之身"

■四川 踏浪

喜欢上网冲浪和试用软件的朋友们，操作系统经常会被搞得乱七八糟，防火墙难挡日益猖獗的病毒和木马入侵，而频繁安装卸载软件更会在注册表中留下大量的垃圾，给系统安全留下极大隐患，于是只好一遍又一遍地重装系统。怎么才能让自己的操作系统拥有金刚不坏之身呢？使用ShadowUser（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/49144.htm），上述问题会迎刃而解！

ShadowUser类似一个模拟的系统保护卡，执行后在计算机上会精确虚拟出一个与现行系统状态一模一样的Shadow（影子）模式，用户可像往常一样正常使用计算机，但全部操作并没有真正被操作系统记录，就好像打造了一个金刚不坏之身的操作系统，既满足了朋友们上网冲浪和使用新软件的需要，又最大限度地保护了我们的操作系统。不论把系统搞得多乱，只要退出软件重新启动电脑，还是一个干干净净的系统。

一、使用前准备

启动ShadowUser后，先别忙着开启影子模式，我们需要设置相关的参数。

1.在"配置"窗口展开"分区"窗口（**如下页图1**），这里会列出计算机上的全部分区，点击"所有分区"即可将全部分区都保护起来，如果你经常下载

一句话技巧

屏幕的"显示属性"被乱改是件很让人恼火的事情，不让别人修改有很多办法，如修改注册表或在组策略中设定。不过如果是新手，这种修改方法就有难度，我们可利用更简单的方法：假如系统安装在C盘，将"C:\Windows\system\Desk.cpl（win9x）"或"C:\Windows\system32\Desk.cpl（Windows 2000/XP/2003）"文件移动到别的文件夹，便无法打开"显示属性"了（再次点击"显示属性"时可能会报错，不过对系统不会造成影响）。

山西 铜人

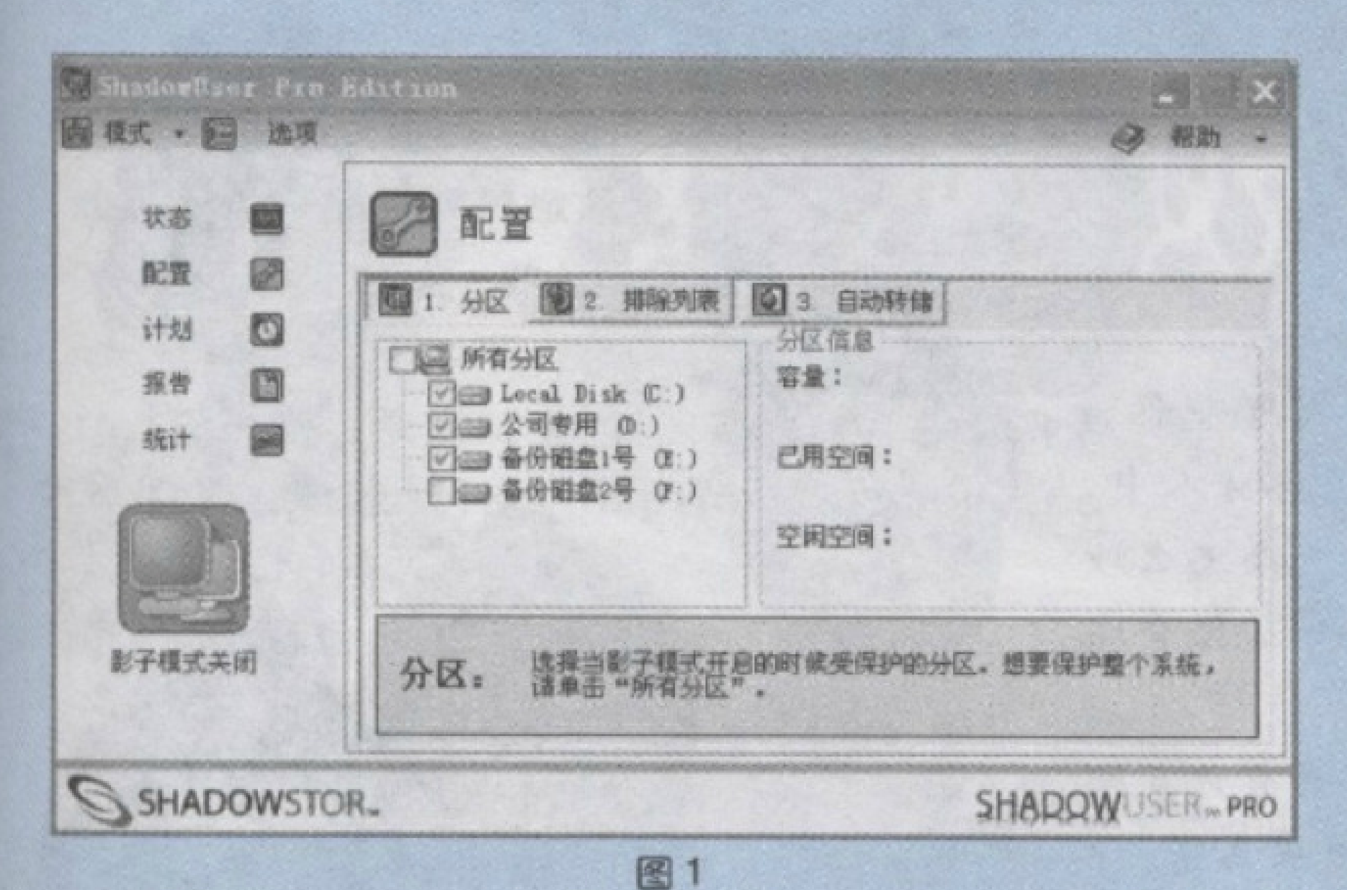


图1

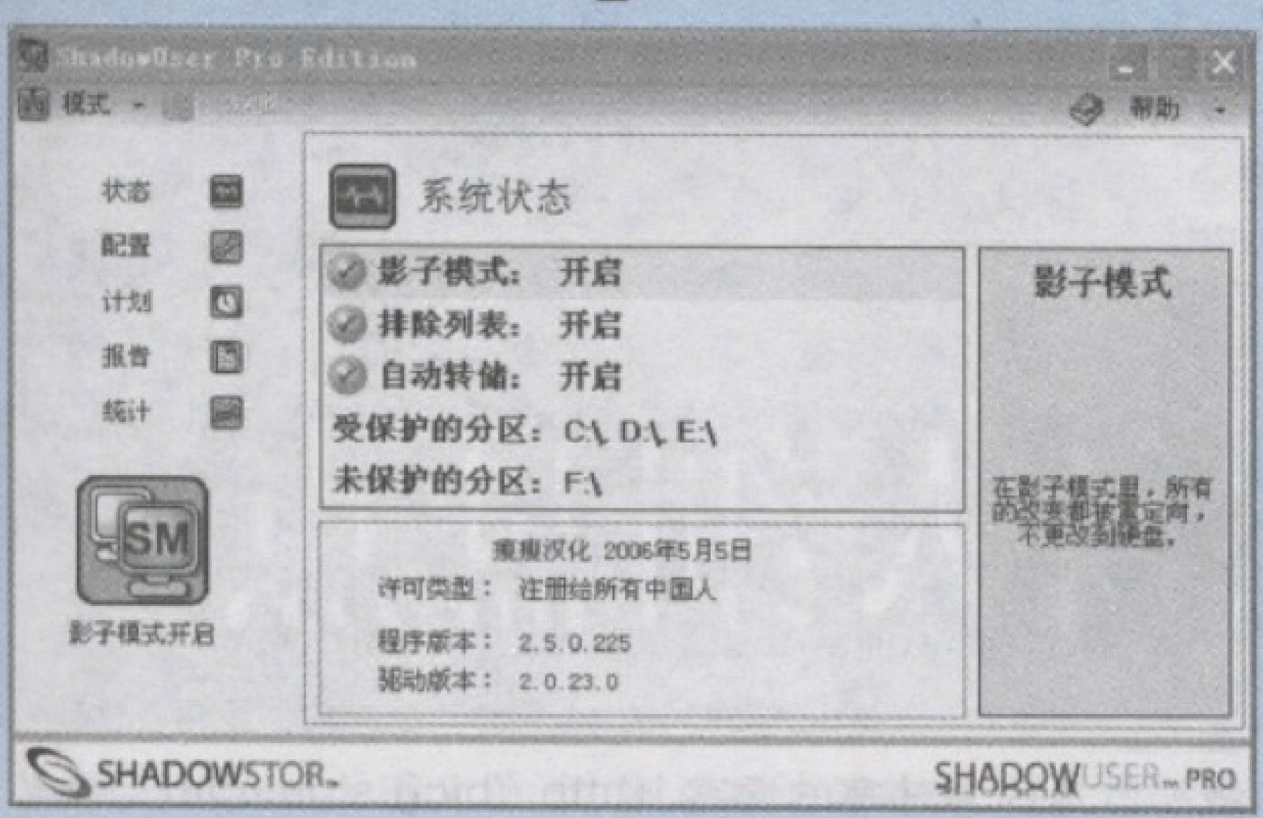


图2

一些体积较大的文件，为避免退出ShadowUser后转存资料的麻烦，也可以去掉某个分区前的勾选，不保护这个分区，在操作过程中就可将资料保存在这个分区。

2.在“排除列表”窗口，我们可使用“添加文件夹”工具，指定被保护分区里的一个文件夹用于存储工作资料。

3.在“自动转储”窗口，还可设置退出影子系统后资料自动存储的文件夹路径以保护我们的操作成果。打开“计划任务”窗口来“添加计划”，它可设置使你的系统按时进入和退出影子系统。

4.打开主菜单“选项”命令，在“常规”栏你可根据需要确定是否勾选“重启后继续在影子模式状态”选项，在“管理”栏可设置启动密码等参数，在“墙纸”栏还可设置启动影子模式后的墙纸以及桌面显示的文字，用来提醒我们现在是处在影子系统中。

二、正常使用

一切就绪之后，使用主菜单“模式”下的开启命令，在系统的提示下重新启动计算机后，就会按你的自定义设置参数自动进入影子系统了（**如图2**）。

在这个虚拟的系统里，你不必再担心病毒木马的侵害，也别怕注册表会被搞坏，可以没有后顾之忧地大胆冲浪和工作，退出影子系统时它会提醒你转储资料，也用不着担心自己记性不好了。ShadowUse的确是一款功能强大的系统保护软件，强烈推荐给朋友们使用。P

利用瑞星杀毒软件查杀死期木马病毒（Trojan.Spy.ExitDay.a）

病毒名称：死期（Trojan.Spy.ExitDay.a） **病毒类型：**木马病毒 **病毒危害级别：**★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒执行后会修改用户的浏览器首页为“1***100.com（1***综合娱乐网）”,同时该病毒在后台被运行，并自动从指定的网站下载病毒及恶意程序。该病毒还会自动通过QQ发送“在不。看这个片了吗……”“你QQ空间里的帖子被转载了”等内容的消息，同时在这些消息中附带一个病毒网址，其他用户登录这些网站就可能被病毒感染。

手工删除

一、清除内存中的病毒

用鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”启动，单击“进程”选项页，找到名为“EXPLORER.EXE”的项目，将其结束。

结束该进程后，用户的桌面图标以及任务栏等会消失。在任务管理器中点击菜单“文件”→“新建任务”，输入“explorer.exe”，点击“确定”。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.进入系统目录，默认为C:\windows\system32，删除该目录下的“PYJJKIME.exe”“pyjjkq.bak”“pyjjkq.dll”“pyjjkdll.dll”“AppEventTmp.exe”“AppEvent.exe”“AppCheck.dll”和“TAPIEver.ini”文件，同时删除Microsoft TAPIE目录及其下的文件。

三、修复注册表

1.运行Regedit.exe打开注册表编辑器，找到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，删除其下的“Microsoft TAP”和“PYJJIME”两项。

2.打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\Run，删除“KB83072651”和“DhcpCep”两项。

四、清理收藏夹

1.打开“我的电脑”，点击菜单项中的“收藏”→“整理收藏夹”。

2.在弹出窗口中，选择不需要的项目，点击“删除”。

3.“易趣购物拍卖_一元起拍”“最新手机铃声彩铃_待机彩图__免费无限下载”和“激情电影_*****_****”几个链接均为病毒生成，可全部删除。

五、修复IE主页

鼠标右键点击“IE”的图标，选择“Internet属性”。在常规选项页中修改主页的地址，然后重新启动计算机。至此病毒已被清除干净。

瑞星提示：

该病毒修改的位置较多，手工清除存在一定难度，建议用户使用瑞星杀毒软件升级到最新版本来清除此病毒。如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。



当今网络谁领风骚

还是张爱玲那句很经典的话，"出名要趁早啊！"毕竟名气可带来很多东西——房子、票子……所以有的人处心积虑要出名。在这部分人中，有的小小年纪便已名利双收，有的还在苦苦挣扎着，只是很无奈怎么炒作也只能半红不紫；而有的人却在不经意间就通过网络传播等途径全城皆知，一夜之间便成了众矢之的或众人吹捧的人物。

中国人早在多年以前便对"名气"一词有了许多感慨，并有许多相关谚语俗话流传千古——人怕出名猪怕壮、树大招风、枪打出头鸟等。但在有的人因名得利，而有的人则恨不得挖找个洞钻进去好让全世界都忘记自己的同时，普通大众也在一边关注、追捧或抨击名人还一边暗暗地想：啥时候我也能红上一把就好了！

这也许就是诸多选秀节目如此红火的原因吧。

还是让我们来看看最近网络上风头正盛的都有谁吧！

——2006网络名人细盘点

■北京 草迷烟渚 哈里菠萝

因祸得名

韩寒



图1：车手韩寒

韩寒虽然自认为已经成为职业赛车手（图1），可是在大众眼中，他仍然是以文字而出名。提及他的时候，一般也说他是写手而非车手。因此，百度贴吧里仍然将他归为文学艺术类人物之列。

今年三四月份出现的"韩白之争"，让一老一少在网上对掐得不亦乐乎。诸多名人为了支持自己的朋友、亲戚也慷慨激昂地介入，如著名音乐人高晓松在其博客里称韩寒的小说未经授权就引用了他的歌词，涉嫌侵犯其著作权。韩寒立马用博客回击道，愿为自己几年前未经同意而引用并加以高度赞扬此歌词而道歉，且按最高标准每千字千元支付稿费（200元）。看到这里，笔者不由得暗自一笑，韩寒你还真是尖刻啊。

吵来吵去，大家也吵乏了，最后以白烨和高晓松相继关闭自己的博客而告终。这场混战其实不过是文坛两代人在观念上冲突的激化，并以文字为武器在网上作战罢了。

最近，网上又有传闻韩寒与徐静蕾发生"姐弟恋情"。诧异之余，仔细探究了一下此传闻来源。原来最初就是因为韩寒的博客（http://blog.sina.com.cn/m/twocold）里只设置了徐静蕾一个链接（徐静蕾的博客为http://blog.sina.com.cn/m/xujinglei），二人又表示了一些对彼此的欣赏，然后以讹传讹，这段姐弟恋就如此平地起"高楼"了。

再想起高圆圆因为人言可畏，感到博客已成为自己的负担而关闭博客，不禁觉得，博客这个玩意儿，对于名人来说，也是一把双刃剑啊！

对韩寒有兴趣的朋友还可去他的官方网站（http://www.twocold.com/）瞧瞧，他已经出了首张音乐大碟了。

郭敬明

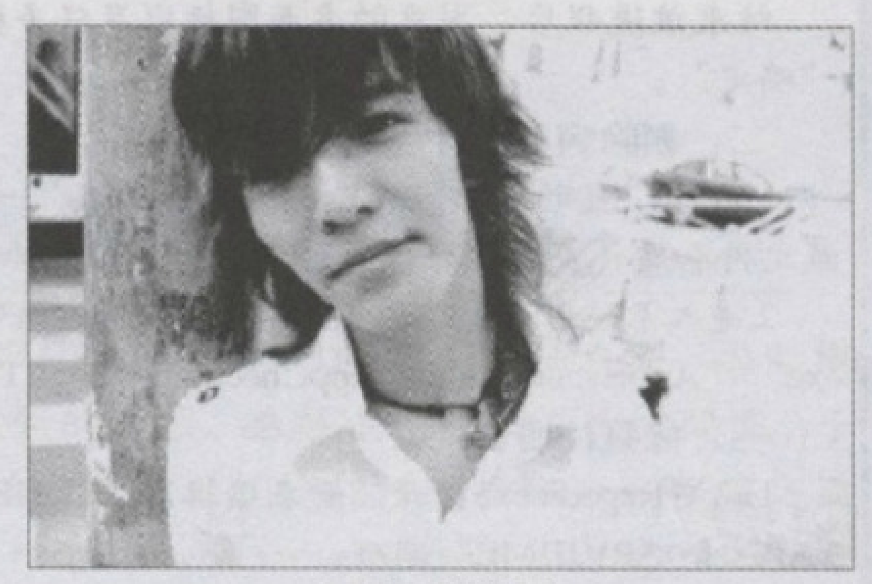


图2：郭敬明

与韩寒比起来，郭敬明（图2）就可怜得多了。近日经北京市高院终审判决，郭敬明的小说《梦里花落知多少》中，有12个主要情节与作家庄羽的作品《圈里圈外》雷同，在一般情节和语句上共有57处雷同，侵犯了原告的著作权，认定为剽窃。判处郭敬明和春风文艺出版社共同赔偿庄羽经济损失20万元，追赔精神损害抚慰金1万元（http://news.163.com/06/0523/02/2HPA67LP00011229.html）。

在此判决结果出来之前，此事早已在网上掀起轩然大波。甚至有网友将两部作品包括封面、插图等各个细节整齐排列进行比较，而文中语句什么的更不消说了，全都仔细地将雷同之处用醒目标志标注，很有说服力。导致一时间骂声四起，很多郭迷相继"倒郭"。

再想想最近诸多学术抄袭事件被披露，这股不正之风确实该整一整了。

唉，这个可怜的"孩子"，还是不要多说他了，让他安静一下吧。

郭德纲



图3：相声名嘴郭德纲

近日，以郭德纲（图3）为旋涡中心的相声界掀起了一场“世界大战”，并且，除了叫骂的几个当事人之外，还引起了众人对于相声界的反思和大讨论（http://ent.163.com/special/00031RNK/gdg.html）。

在这场混战中，先是郭德纲关于相声的一些说法遭到同行的质疑和批评；随后又被爆料，翻出他早年在天津工作时因涉嫌经济问题被开除等陈年旧事，负面报道接踵而至；继而有汪洋、杨志刚等相声前辈也发言斥责郭德纲；接着郭德纲的现任师傅出来力挺郭德纲，然后又像韩白之战一样，牵扯进来无数亲朋好友为自己这边的人摇旗呐喊，总之是一团混乱。

这就像一团乱麻，公说公有理，婆说婆有理，而且都是陈年往事。再说道德问题本来就很难说清楚，孰是孰非很难判断。不管怎么样，他的相声还是说得不错的，咱普通看官就听些相声（http://www.hao123.com/redian/guodegang.htm），再看看他的博客（http://blog.sina.com.cn/m/guodegang）图个乐子，对这场论战作壁上观也就罢了。

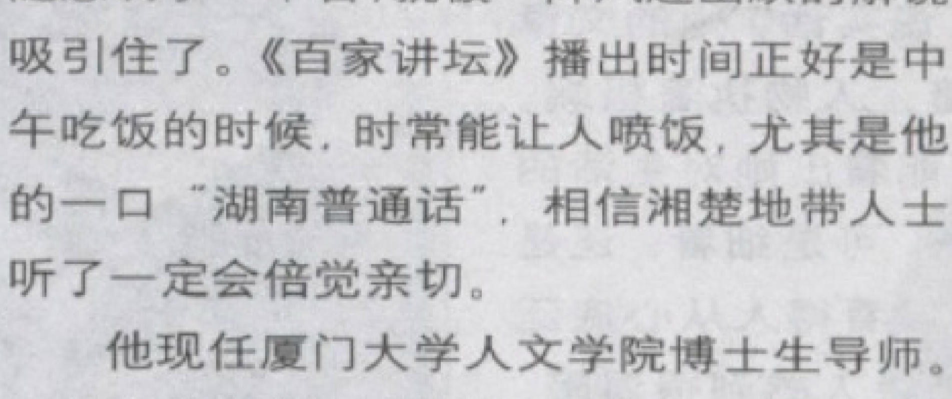
宋祖德



图4：闲不住的“大嘴”宋祖德

打开他的博客（http://blog.sina.com.cn/m/songzude），真是不看不知道，一看吓一跳，里面充斥着对娱乐圈各个人物和事件的点评，称其为爆猛料也毫不为过。关键在于这些人物都是娱乐圈中颇具名声，加之那些涉及他们的言语大多颇为不恭，且数出来的事件都不那么好听，所以一时引来无数网友口诛笔伐。论理者有之，鄙视者有之，辱骂者有之，甚至有的扬言要“给点颜色给宋祖德看看”。今年4月，宋祖德参加大学生电影节上的展映活动时，便遭到几个不明男子的殴打，其状况颇为尴尬。宋祖德也十分鄙视超级女声，给李宇春找了无数的茬，甚至请密探调查她，因此招致无数“玉米”和超女迷的唾沫。

可是即便如此遭遇，他仍然不改“大嘴”本色（图4），还是十分执著地评论黄圣依与杨子的恋情，且言辞依旧尖酸刻薄……唉，他得罪这么多娱乐大腕（http://et.21cn.com/topic/star/songzude/），真不知他是真有正义感要揭露这些“黑暗面”，还是旨在炒作自己。



易中天



图5：学者易中天先生

笔者初识易先生（图5）是在央视的《百家讲坛》栏目。当时是中午，信手打开电视，随意调了一下台，就被一阵风趣幽默的解说吸引住了。《百家讲坛》播出时间正好是中午吃饭的时候，时常能让人喷饭，尤其是他的一口“湖南普通话”，相信湘楚地带人士听了一定会倍觉亲切。

他现任厦门大学人文学院博士生导师。如此高的学问，可丝毫不端架子，也不拿些高深理论来吓唬人。他讲的是历史知识，可一点也不枯燥，深入浅出，生动形象。难怪拥有无数Fans，有的自称“意粉”，有的自称“乙醚”，在百度贴吧上十分热闹。还有人收集了他妙趣横生的语录（http://culture.people.com.cn/GB/46103/46106/4259436.html），更有女孩喊出了“嫁人就嫁易中天”的口号。看来易先生魅力实在惊人，易娘子可要小心喽，哈哈！



图6：易中天著作封面

近日，发现他竟然也写博客（http://blog.sina.com.cn/m/yizhongtian），大为惊喜。其文风和讲课一样，通俗幽默。又见《易中天品读汉代风云人物》（图6）一书出版，是《百家讲坛》的全文字增补典藏版，对没时间看电视的朋友实在是个福音，大家可上新浪读书频道（http://book.sina.com.cn/nzt/his/yizhongtian/index.shtml）一睹为快。

天仙MM



图7：网络红人天仙MM

这位颇具亲和力的羌族少女（图7），近期在网络上十分红火（天仙MM专题为http://www.westca.com/News/catid=124.html），甚至有网友亲自赶赴她的家乡四川理县去一睹天仙MM真容。精明的商家当然不会错失良机，某手机品牌已抢夺先机，请她做了代言人（http://tech.tom.com/mobile/2006/se_tianxian.html）。

她的影响不仅在网络上，前段时间，央视也邀请她和最初发掘她的“网络推手”（人称浪兄）来做节目。这位浪兄现在也充当着她的经纪人角色。二人访谈过程中，讲到动情处，双双落下泪来。这几天她又为了患病同学举行义演，十分有爱心。有兴趣的朋友可去她的天府热线官方网站（http://mm.tfol.com/）支持她。

安妮宝贝

前几年，安妮宝贝（图8）就和卫慧、棉棉等一起，被归为美女作家一列，红得无以复加，拥有无数“粉丝”。许多网友，尤其是年轻读者以收集她的作品全集为荣（安妮宝贝文集：http://www.21gbook.com/an.htm），而且谈起自己是她的拥趸时，声音里都带着骄傲的意味，似乎有一种文学青年的自豪感。

而现在许多美女作家近乎销声匿迹，不见有何大动静。安妮宝贝却以不断的新作（如长篇《莲花》等）证明着自己的实力（新浪文化专栏作家：http://cul.sina.com.cn/focus/vivian/），就像大浪淘沙，淘尽芜杂，留下精华。说实话，她的文章格调大部分偏低沉灰暗，人物执著极端，但其实仔细揣摩，还是能看出她对生活的企盼。虽然文风偏冷峻，可是细看，还是有温情融入其中。有时候看得人从心底泛起寒意，但有时候还是让人感到很温暖，不至于那么无可救药的颓废。总之，能看出她的创作态度是诚挚的，她的文字是从心灵深处自然流淌出来的。至少给人感觉舒服，言之有物，不像某些“以下身写作”的作品那么无病呻吟。


图8：人气网络作家安妮宝贝

郑渊洁

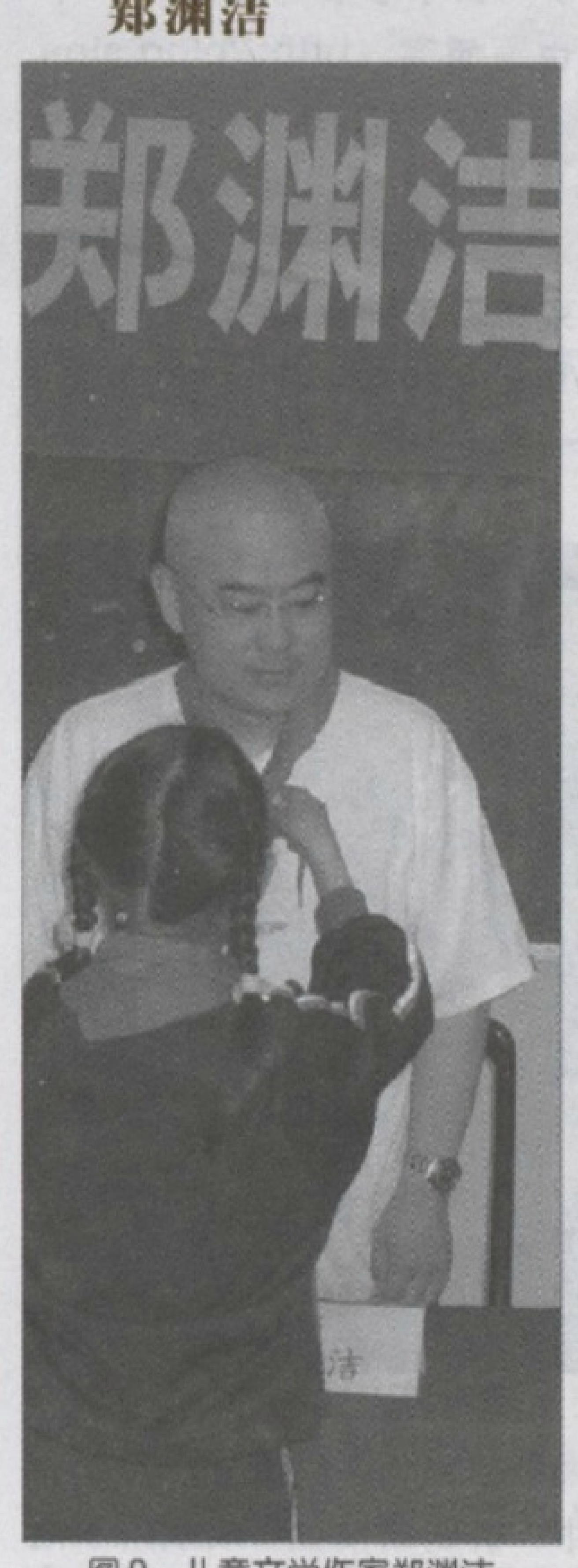


图9：儿童文学作家郑渊洁

这个名字大家一定不会陌生了，连笔者家里都还收集着许多20世纪90年代的《童话大王》，而他的十二生肖系列更是被奉为经典。不夸张地说，他影响了许多20世纪80年代生人的成长，并成为他们儿童时代的梦想。所以有人说，亲眼见到他以后，百感交集地哭了。

很佩服他的创作能力，独力支撑起一家杂志实属少见（郑渊洁的官方网站为http://www.zhyj.com/）。可就算这样，他还有很多精力来参加公众活动。近年来活动频繁，很多地方都可见郑“同学”闪亮的光头（图9），甚是可爱。他在写文章挣稿费的同时，还有精力写大量免费的博客（http://blog.sina.com.cn/m/zhyj），还写得妙趣横生。

他在中国传媒大学（原北京广播学院）举行讲座的时候，引起了轰动。一向对什么号称名人的家伙不大感冒的同学们这次一反常态，对他极为热情。整个大礼堂座无虚席，讲座结束后大家又追着请他签名留言。事后在论坛里也讨论热烈，并收集了他许多连珠妙语集成语录（http://www.hetaolin.com/club/showtopic.php?boardid=010300&topicid=1461432）。

他说话特别真实，毫不虚伪做作。真希望每个人都能存留着像他一样的童心！

反正就是出名了

沉香姐姐

沉香姐姐（图10）成为继芙蓉姐姐之后网络又一大红人（沉香姐姐专题：http://www.xuanbu.com/zhuanti/C/chenxiangjiejie/）。此名字让人很容易联想到芙蓉姐姐，所以有网友撰文道：网络再起风云，沉香姐姐PK芙蓉姐姐。

笔者对网上现存的一些对沉香姐姐的不恭言谈十分反感。她已56岁，与诸多辱骂她的网友的母亲是同龄人，大家忍心去骂一个这么大年纪且对自己无害的人吗？

沉香姐姐的名言是“不做祥林嫂，要做阿庆嫂！”有人质疑她是不是在学芙蓉姐姐，她不乐意地说：“我与‘芙蓉’不一样。‘芙蓉姐姐’年轻，是新时代的大学生，而我是一位老年人，只有初中文化，离过两次婚，一个肩膀上一个孩子。我是老有所乐，跟她怎么一样呢？”的确，她开朗、乐观，爱美爱俏，喜欢“玩”。就凭她这句


图10：网络新宠沉香姐姐

“老有所乐”，我就支持她。大家可上她的博客（http://chenxiangjiejie.blog.sohu.com/）看看。

二月丫头

近日，一位天涯网友“二月丫头”在天涯“真我版”的几组自我秀照片于网上十分火热，其写作笔锋也较为泼辣，因此被作为天涯社区头条文章来推荐，点击量超过20万，引来了国内多家著名门户网站进行转载（二月丫头做客新浪：http://people.sina.com.cn/forum/2006-04-04/165435238.shtml）。

二月丫头的长相确与莫文蔚有几分相似，而且很会打扮，蓝色的隐型眼镜看起来十分时尚（图11）。尤其是她敢于将自己“秀”于广大网民面前的勇气可嘉，其



图 11：火辣 MM 二月丫头

文风也比较大胆（二月丫头的博客：http://blog.sina.com.cn/m/eryueyatou）。但也正是这些因素，导致网友迅速分为两派。一派支持她，一派则很不理解并持鄙视态度，双方在网上辩论起来（http://pics.skyhits.com/zt/eryue.htm）。

其实我想，这都什么年代了，民风开放，无论什么人，只要他（她）喜欢，在不违反法律和公德上做任何事都是允许的。人家做人家的，碍你什么事呢？别再出来说什么“一脱成名”之类的话为好。

段思思

这个女生笑起来眼睛眯得弯弯的（图12），眼角上翘，十分“阳光”，给人温暖的感觉，看起来还真有点流氓兔的神采。她的汉味《卖豆皮》，恶搞了周杰伦的《双截棍》，第二首武汉方言歌《信了你的邪》，又用了《哈狗帮》的伴奏。主要是武汉方言听起来很好懂，很多南方地区网友听了都感觉很亲切，禁不住粲然一笑。而且她的歌词也编得十分有趣：“我信了你的邪，红得像个番茄；信了你的邪，搞得人格分裂……信了你的邪，瘦得像个撇撇……”让人捧腹。所以荆楚网都邀请她来做客访谈（http://www.cnhubei.com/200602/ca1006916.htm），可见其魅力有多大。



图 12：武汉流氓兔段思思

大家还可借助她的博客（http://blog.sina.com.cn/u/1212470720）和官方网站（http://duan44.cnhubei.com/）来了解更真实的段思思。

dodolook

这是一位网络人气美少女，来自桂林，现在在加拿大读书。她在网络上设了“影音部落格”，记录日常生活片段，说通俗点就是自拍（图13）。和前一段时间红起来的后舍男孩相比，她同样也是因为富有创造力的搞怪出名，但由于她亮丽的外形和甜美的声音，吸引了以男性为主体的网友们的注意，受到追捧，到处都是溢美之辞（http://tech.sina.com.cn/i/2006-04-29/0751923304.shtml），被称为“宅男杀手”。近期她的影响还延伸到了我国的台湾省，YAHOO 台湾站的八卦新闻都拿出大版面来介绍她，可见她的人气之高。



图 13：搞怪美少女 dodolook

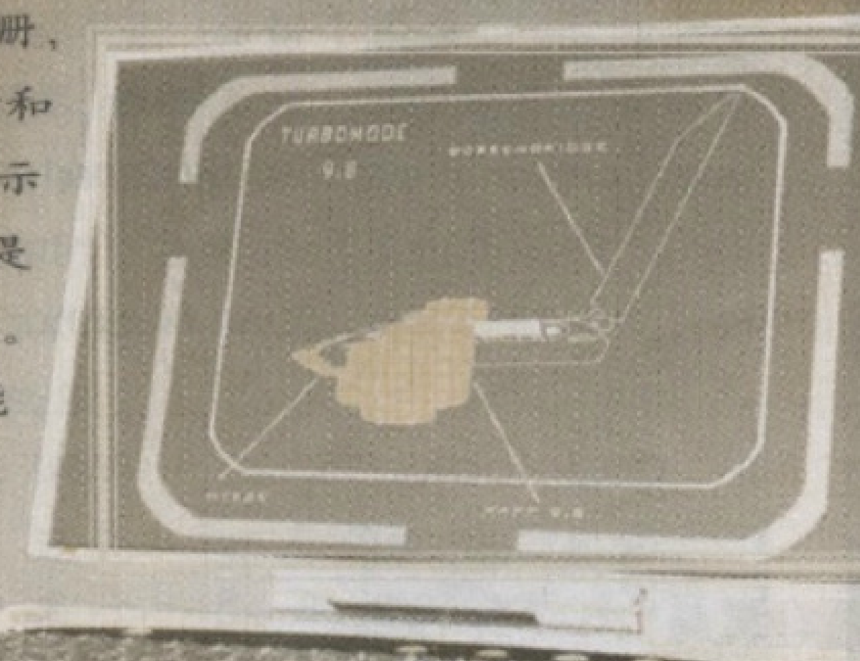
笔者仔细看了一下她的搞怪视频，确实长相可爱，粉嫩靓丽，而且搞怪很有创意，一点也不无聊（图14）。如今她的第一个较有规模的“粉丝”站点（http://www.mydodolook.com/）终于出台了，大家还可去她的博客（http://lookent.yculblog.com/）看看。



图 14：dodolook 的自创“眉谱”，以 12 种眉毛造型表现各式角色

网络是一个非常自由的地方，展出者与参观者都是匿名的，因此没有什么非常严格的禁忌，只要你有资本和胆识，大可拿出来秀一秀，说不定歪打正着，一不小心就受到追捧了。即使没有资本也没关系，网上没资本却照样红火的大有人在。从这个意义上来说，网络就是一个超级造星“梦工厂”，成就无数人的成名梦想。但从另一个角度来说，正因为网络是匿名的，你只有迎合别人的兴趣，才能抓住他人的眼球。这样又催生了另一个新问题，就是低俗文化盛行，所以有人开玩笑地建议加上“18 岁以下勿进”这样的字眼，才能吸引别人的注意，点击率飚升。这莫非也是人性的弱点？

网络的世界离不开图片，缺乏了图片的Internet会失去它的精彩。网易相册、BOKEE图片博客……国内众多的相册和图片博客，让爱好者们有了交流和显示图片的机会，不过各种相册的功能还是非常单调。图片也并不只是这样玩的。网络图片不仅仅在于制作成册，你可能需要在Blog中引用大量图片，可能需要快速检索某类主题的图片，让图片与SNS结合……在Web 2.0时代，图片也许可以玩得更精彩！



玩出图片的精彩 由Flickr而来的图片风暴

■贵州 冰河洗剑

一、Flickr，与众不同的图片世界

听说Flickr这个名字已经很久了，不过一直都没机会试用。这段时间建了一个Blog，需要引用大量的图片。不过主机空间太小，只好从外部引用图片，于是想找一个比较稳定的相册存放Blog图片。传统的相册外部引用十分麻烦，于是就想到了Flickr。经过一番试用，发现了它的无限魅力……

Flickr简介（http://www.flickr.com/）

Flickr是各类图片网站的始祖，国内的yupoo、巴巴变之类的图片网站，无一不是它的模仿者。Flickr的魅力无限。它不仅仅是一个传统的相册，而是社会化很强的网络服务，采用以个人为中心的图片、信息发布方式，强调更多用户的参与，是一个典型的SNS图片应用网站。

1.注册

登录Flickr网站（图1），点击网页中的“Sign up now!”按钮打开注册网页。首先需要注册yahoo通行证。点击页面中“Don't have a Yahoo!ID?”下的“Sign UP”按钮，按提示完成注册并激活Yahoo账号；自动转入Flickr登录注册页面，输入你要注册的Flickr昵称，点击“Sign In”按钮，即可开始精彩的Flickr之旅了！

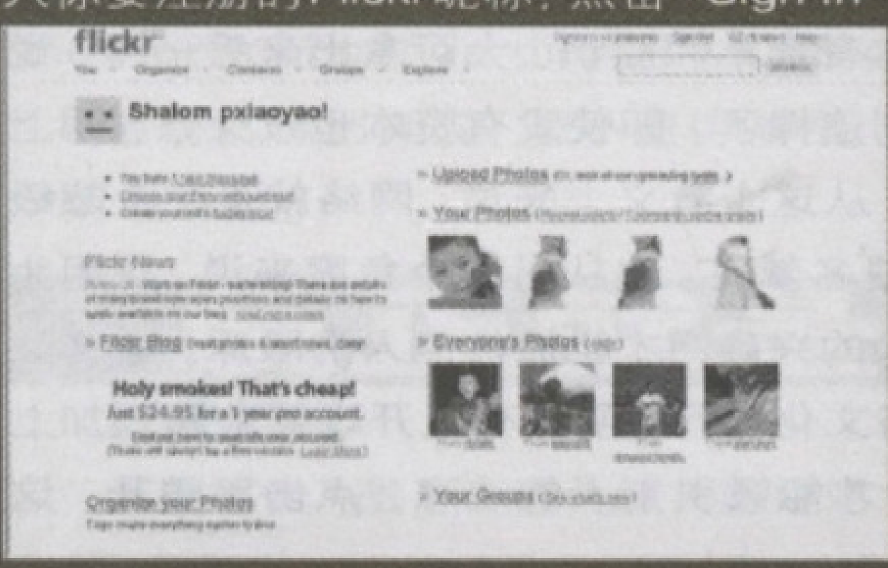


图1

2.自由无限，随心所欲上传图片

点击页面中的“Upload your first photos”，就可开始上传图片，通过网页面方式一次最多可上传6张。只需浏览选择本地图片，然后点击“Upload”按钮就可上传了（图2）！在上传时有几个选项，其中“Add tags for all these images”可为图片添加Tags标签，以便将来快速检索查找。需要注意的是，在“Choose the privacy settings”中可设置图片的私密保护，如果选择了“Private”项，以后就不能在博客或其它地方进行外部引用，选择“Public”项可将图片公开，让所有Flickr会员浏览观看。图片上传成功后，自动进入个人相册页面。在

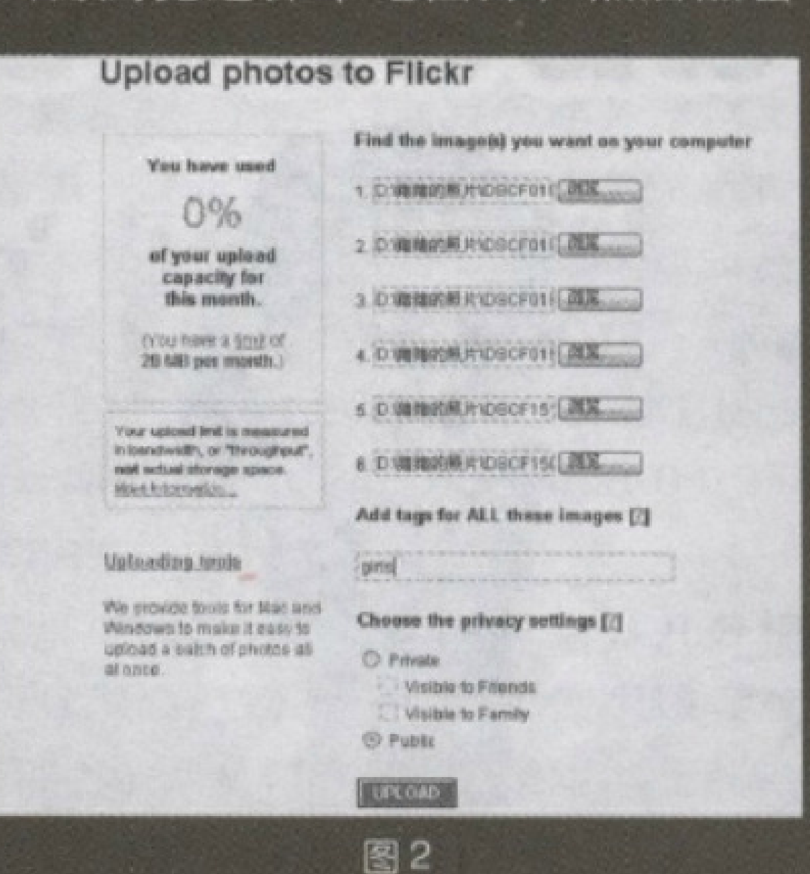
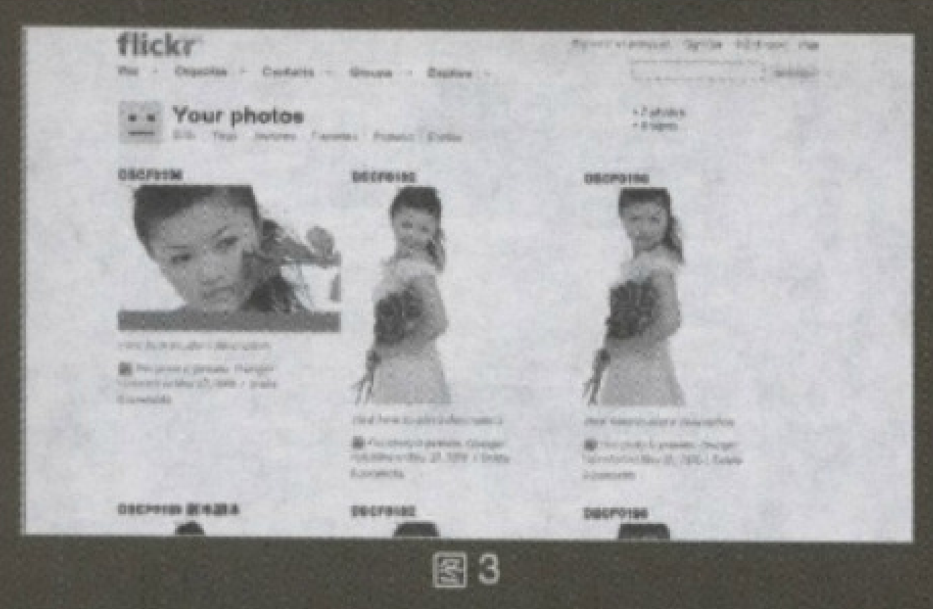


图2


图3

这里可看到上传的所有图片，并可更改图片的私密保护设置，填写说明信息或删除图片等（图3）。

批量上传图片——如果每次上传6张感觉太麻烦，假如网速较快，可以使用Flickr提供的"Flickr Uploadr"程序进行批量图片上传（下载地址：http://www.ludicorp.com/flickr/uploadr_v2.3.exe）。第一次启动上传工具，先按提示进行用户认证，成功后就可进行图片上传了（图4）。将图片直接拖动到窗口中，或者点击工具栏上的添加图片按钮，然后点击"Upload"上传。在上传过程中会询问是否对图片进行尺寸调节，并可为该批图片添加统一的标签。选择"Create set"可以为上传图片建立一个新相册。设置完毕后，点击"Finish"就可开始上传了。

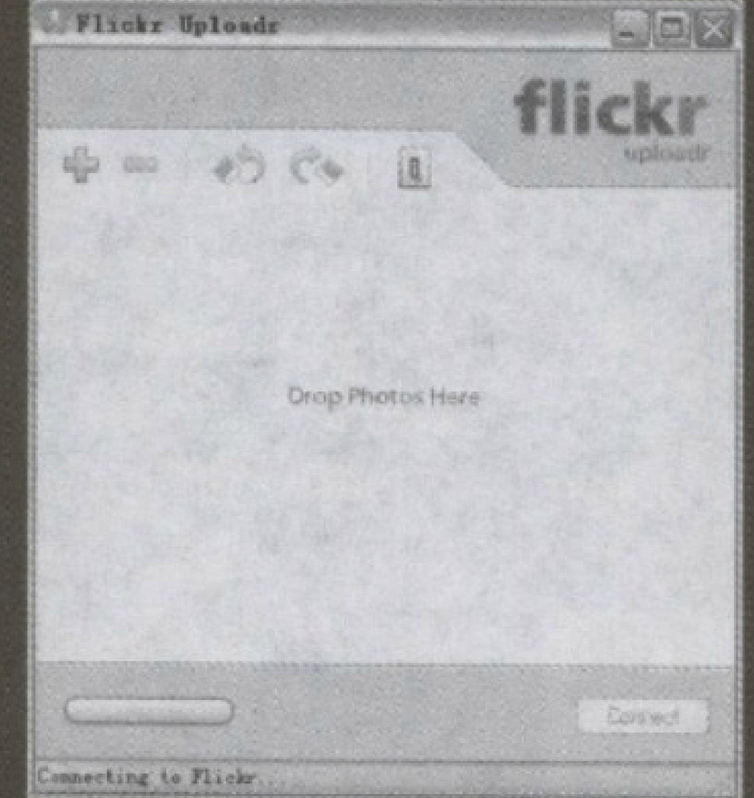


图4

桌面上传图片——在安装了"Flickr Uploadr"程序后，可以直接在Windows资源管理器中右键点击某张图片，选择弹出菜单命令"Send to flickr"进行上传。另外，可从网站下载执行注册表reg文件（下载地址：http://www.flickr.com/tools/wizard.reg）。在资源管理器中选择多张图片，点击左侧边栏的"将这个文件发布到Web"，指定要发布的图片，在"服务供应商"中选择Flickr，点击"下一步"，按提示获取一个许可码通过验证后，即可完成图片快速上传。

Flickr的图片上传方式多样，除了支持网页和软件上传外，还可使用邮件、手机等方式进行上传。在Flickr中可以很轻松地管理上传的图片，制作个人相册簿。它为每个用户提供了一个网页地址以浏览图片，每个相册还有一个幻灯片式的在线浏览器，非常漂亮。

3.精彩分享，博客调用

Flickr不仅是一个相册存储空间，最重要的是我们可以外部引用，在博客、论坛、网站中粘贴自己的图片。

外部引用图片——例如我们要将某张图片与博客文章一起发布，首先需要获得这张图片的链接。在Flickr的图片相册中点击要引用的图片，进入图片编辑界面。在图片上方有一排按钮，可以对图片进行编辑。点击其中的"All Sizes"按钮，进入大图浏览页面。在图片下方的"Grab the photo's URL"框中显示的即是图片链接地址，可以直接复制后在博客文章中引用，也可直接复制"Copy and paste this HTML into your webpage"框中的HTML代码，将其粘贴到博客或者论坛帖子中。使用HTML编辑方式，发布后可获得更好的图片效果。

将图片直接发送到Blog——对于开放了API的博客站点，还可以在Flickr中直接将图片发布到博客中去，十方方便。这里以比较著名的站点"博客巴士（Blogbus）"为例。登录Flickr后点击"You"→"your Acouunt"进入账号设置页面，点击"Blogging"中的"Your blog"，开始设置要发布的blog站点。点击"Set up your blog"，在下拉列表中选择"BloggerAPI enabled blog"项，点击Next按钮；在页面中填入Blogbus提供的API地址"http://rpc.blogbus.com/blogger"，以及你在Blogbus中的用户名和密码（图5），"确定"后即添加成功。

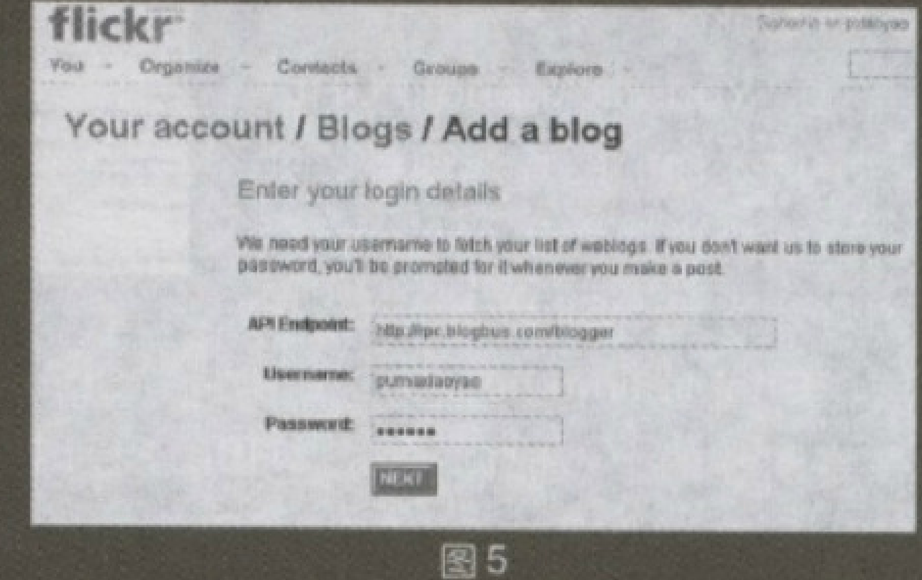


图5

然后在Flickr中选择上传的任意图片，点击图片编辑状态中的"BlogThis"按钮，设置图片的摆放位置为左右或居中，"确定"后即可将图片发布到Blogbus中的博客了。图片发布到Blogbus里，标题会用日期来替代。

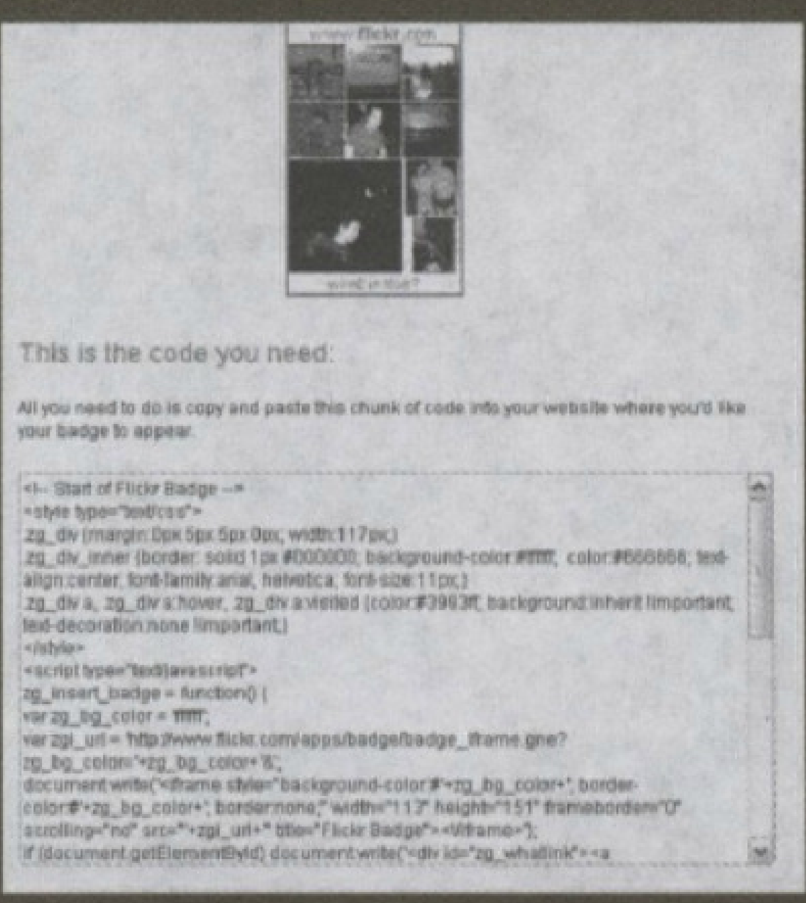
二、Flickr的精彩玩法

上面介绍的只是Flickr的简单应用，在Flickr中还可以邀请好友加入、组建图片群组Groups、利用Tags检索图片等……使用方法都很简单，就不多介绍了。重点要向大家介绍的是Flickr的第三方插件应用。由于Flickr开放了API，因此许多网站和个人开发出了Flickr的各种插件，使得它的功能大大增强。

打开Flickr插件页面（http://www.flickr.com/services/），在这里可看到官方网站上发布的Flickr第三方插件。另外，在一些第三方网站也有大量的Flickr附加功能插件可以下载试用。下面我们就看看Flickr的一些通过插件实现的有趣玩法。

1.自动更新的首页Flash——Flickr badge

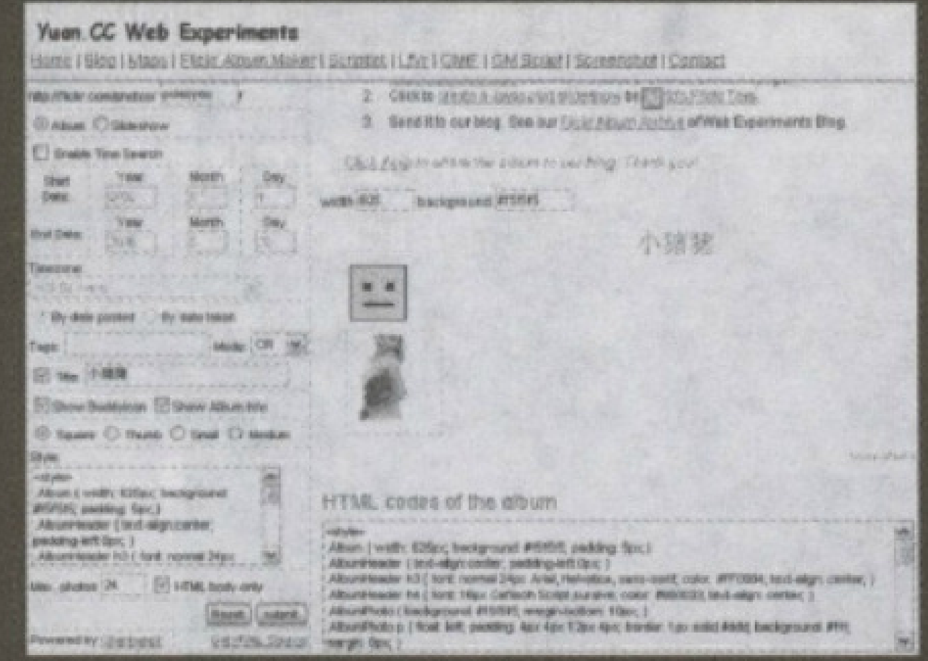
通过上面介绍的方法可将Flickr的图片链接到网站或博客的首页，但是显示的都是固定的图片。可否让链接的图片随机更换，让浏览者每次打开首页都可看到不同的图片？——利用Flickr badge可以将自己的图片输出到Blog或者主页上，可以生成普通的HTML页面，也可以生成绚丽的Flash效果！


图6

登录后打开Flickr badge页面（http://www.flickr.com/badge_new.gne），在这里选择输出方式为"An HTML badge"或"A flash badge"，在下方有效果预览。点击"Next: Choose photos"按钮，可选择要输出的图片，可选择自己上传的图片，也可以选择所有用户公开的图片。然后点击"Next: Colors"，可以设置图片显示区的背景、边界、链接和文字的颜色。再点击"Next: Getcode"按钮，即可生成Flickr代码。将代码复制后加入自己的网站或博客首页中，就可即时地更新变换页面中的图片了。在代码上方是生成后的预览效果（图6）。

2.批量引用Flickr图片——Flickr Album Maker

由于Flickr是国外网站，因此速度比较慢，要想一张张地引用Flickr中的图片是非常费时费力的，故可利用Flickr Album Maker功能进行批量引用。


图7

首先，进入"http://webdev.yuan.cc/"网站。这是一个Flickr附加功能的集成网站，非常好用。点击页面中的"Flickr Album Maker"，进入图片搜索页面，在"Your flickr photo URL"栏中填入你的图片簿地址，并选择使用相册方式（Album）或幻灯片方式（Slideshow）；再在"Enable time search"栏中的"Start date"和"End date"中指定要搜索图片的上传时间，在"Title"栏填入标题，并且选择图片大小模式"Medium"（图7）。最后点击"Submit"按钮，即可显示预览效果，并生成图片代码。将页面底部"HTML codes of the album"框中的代码贴入论坛或者博客，就可实现一次大批量贴图了。

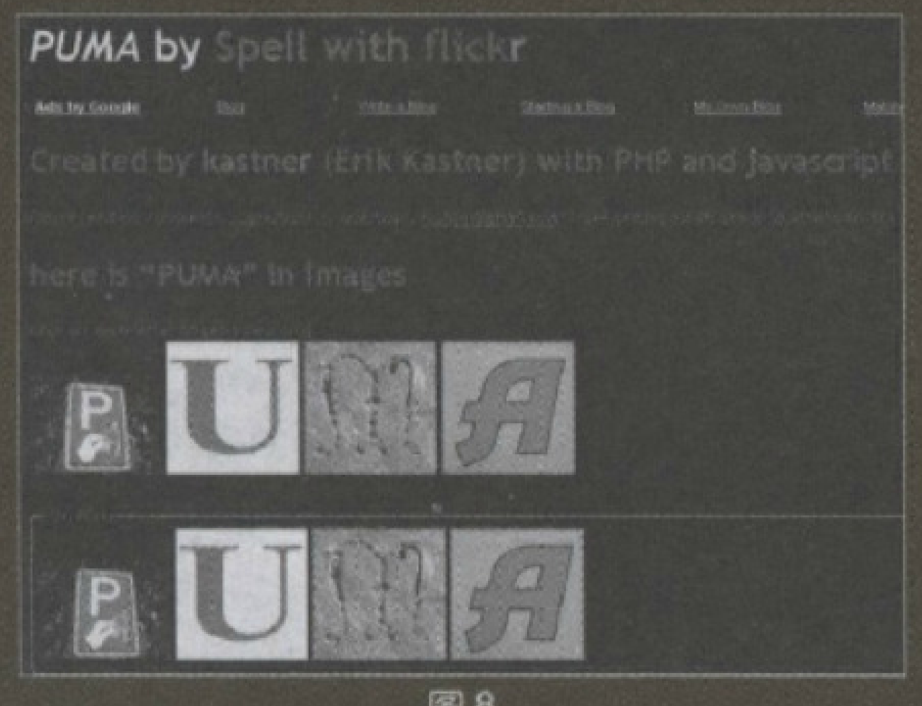


图8

3.制作特色Logo

正为设计网站的Logo图片而发愁，没想到Flickr也能帮我们轻松制作出一个漂亮的Logo。

打开"Spell with flickr"网站（http://metaatem.net/words），在中间的"Spell"栏中输入了网站的名称"puma"。点击"Spell"按钮，在新打开的页面中可看到网页自动搜索Flickr中的字母照片，并用搜索出的图片拼出了刚才输入的单词，一个有趣的Logo图片就生成了。如果对生成的Logo图片不满意，刷新一下页面，就可看到新的效果了。在页面下方有图片代码，复制后粘贴在自己的网页中即可（图8）。

4.新鲜的图片查找方式

在Flickr中查找图片可不是传统的输入关键词进行搜索，在Flickr中不仅使用了Web 2.0的Tags，还提供了"颜色找图片""画图找图片"等有趣的方式。

图9

Flash式的Tags图片检索——Flickr Related Tag Browser（http://www.airtightinteractive.com/projects/related_tag_browser/app/）提供了一种特殊的Tags图片浏览方式。在页面中输入想要查找的图片Tags，程序会将图片以Flash的形式表现出来（图9）。窗口中间是搜索结果，周围是最热门的Tags。将鼠标移动到窗口中间，搜索结果图片会自动放大展示，Flash动画效果制作得非常不错。

用图片找图片——Retrievr（http://labs.systemone.at/retrievr/）网站的创意非常有趣。打开Retrievr网站可看到一个异常简洁的页面，在下面的绘图栏里，你可以随意涂鸦，画下任何你喜欢的图形。只要你在绘图栏里画下一个图形，网站就会自动根据你所画的图形形状及颜色等因素，从Flickr的图片库里搜索出近似的图片，是不是很神奇？看看笔者画了一只眼睛，果然很快就从图库中搜索出了近似图，看来这个网站的智能程度还是很高的（图10）！再看看笔者画了一只王八，搜索结果是什么？晕，网站似乎不认识它……



图10

颜色找图片——如果只能通过主题、Tags或图片内容来检索图片，有时难免不能满足用户的需要。例如笔者在设计一个网页时，整体色调采用了淡蓝色，想要在其中添加一些图片元素，Flickr如此丰

富的图库当然不能白白浪费了。进入Flickr color picker（http://www.krazydad.com/colrpickr/）站点，在页面中间是调色区域，旁边有调节色彩明暗度的滑杆。在调色区域中点击任意色彩块，很快就可从Flickr中搜索出色调匹配的图片显示在调色区周围（图11）。很容易就找到自己需要的色调图片了，非常适合图像设计者使用。



图11

5.美轮美奂的Flickr屏保

Flickr中每天都有大量的图片更新，想要看新图片一定要登录Flickr吗？让我们将Flcikr的图片放上桌面，打造一个漂亮的Flickr屏保吧！

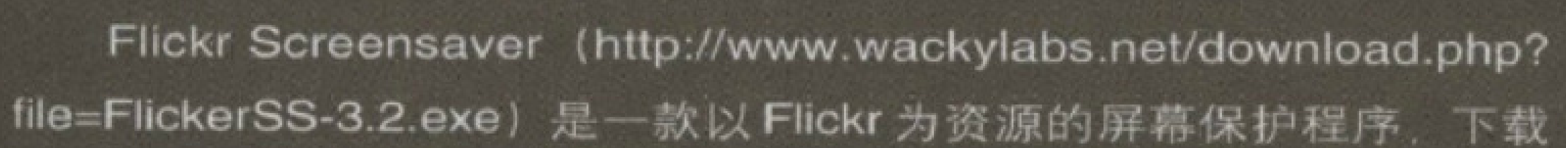

Flickr Screensaver（http://www.wackylabs.net/download.php?file=FlickerSS-3.2.exe）是一款以Flickr为资源的屏幕保护程序，下载安装程序后，会在“显示属性”的“屏幕保护”中多出一项“Flickr Screensaver”，可对屏保方案进行设置。在“Picture”选项卡中可设置要使用的图片为某个指定的相册或者图片组，当然也能随机使用任何图片；在“Options”项中可设置图片显示时间、图片大小、切换模式等（图12）。设置完毕点击“OK”，以后就可在桌面上欣赏幻灯片式的Flickr图片了。


图12

6.小玩意，自己做

有许多非常热爱Flickr的人，制作出了不少有趣的Flickr的小玩具。他们用Flickr来制作CD盒、杂志封面、纪念章、邮票等。

制作杂志封面——“Magazine CoverFlickr”（http://flagrantdisregard.com/flickr/magazine.php）的中文名就是杂志封面生成器，这个小东西的功能是利用Flickr里的图片来制作漂亮的杂志封面。使用非常简单，在Flickr里选择一张图片，再填入标题和文字，设置底色和背景，就可生成一个像模像样的“杂志封面”了，效果还是很不错的（图13）！另外，Magazine Cover的制作者也有一个自己的Flickr Group（http://flickr.com/groups/magazinecover/）。其中已收集了数百张来自不同用户的杂志封面，可去欣赏一下。

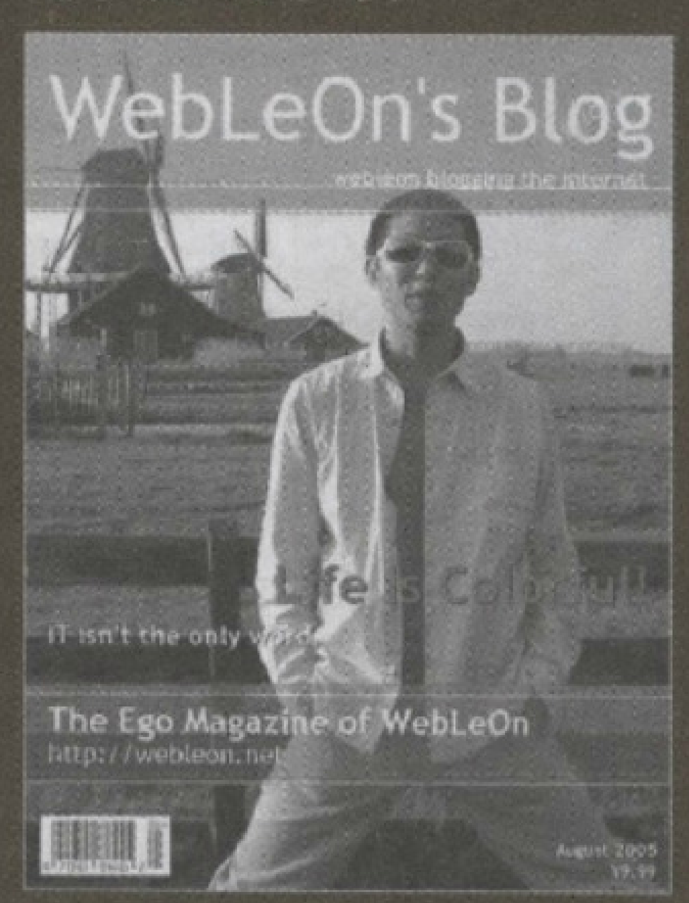


图13

制作个性印章——Badge Maker（http://flagrantdisregard.com/flickr/badge.php）可以为每个Flickr用户制作一个个性的Flcikr印章。使用方法与Magazine CoverFlickr差不多，制作出来的效果也挺有趣的。在制作者的Group（http://www.flickr.com/groups/badge/）中也收集了不同用户制作出的效果印章。

制作连环画——还记得儿童时代最喜欢的玩具就是连环画，现在用Flickr制作一本，回味一下以前的时光吧！Bubblr（http://www.pimpampum.net/bubblr/）可用Flickr上的照片创建连环画。进入网站后，在“User”中输入某个用户的相册簿地址，或者利用Tgas查找某些图片，很快就会搜索出相关的图片。点击页面上方显示的略缩图，即可将其加入连环画册中。添加完毕后点击“Publish”，就可发布连环画了（图14）。

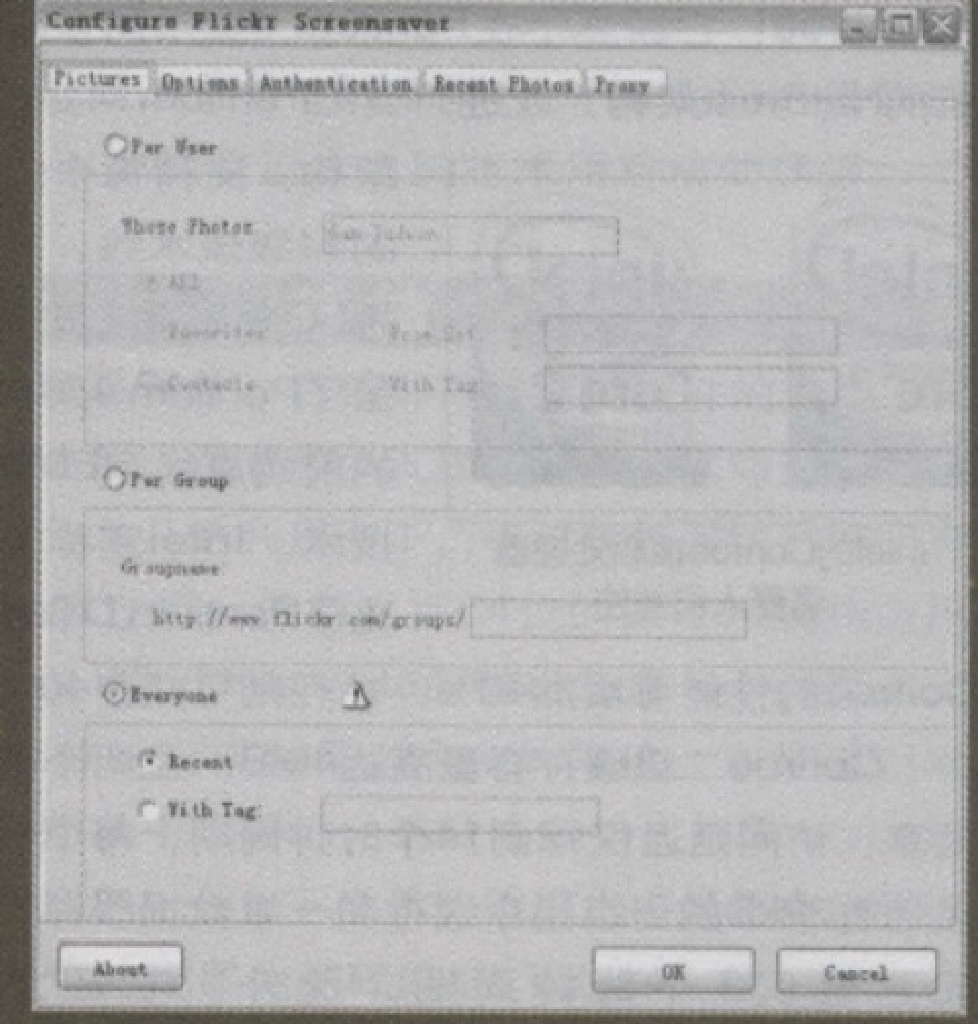


图14

在网上还有许多其它的Flcikr功能插件和工具，如“The Great Flickr Tools Collection”（http://www.quickonlinetips.com/archives/2005/03/great-flickr-tools-collection/）、“Flagrantdisregard”（http://flagrantdisregard.com/flickr/）等。这些工具集合网站里面收集了大量的Flcikr工具，甚至有一些Flickr小游戏呢！在网站（http://www.ysub.cn/my/winnie/archives/2006/200652322521.html）可查阅到众多Flickr常用工具的介绍。

用过Flickr后，你一定会感叹其功能的强大与有趣，感到以前使用的一些国内的网络相册实在太过单调了。其实Flickr的魅力早就影响了整个互联网，国内也不乏许多Flickr的模仿者，也有一些在模仿的基础上更进一步。在下一期的文章中，我们将对国内的一些仿Flickr图片站点进行介绍，请大家关注。P

双核风暴

2006年CPU市场展望

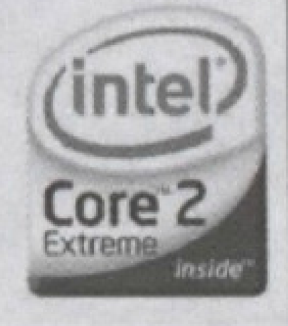
■北京 蜡笔小仙

在CPU发展史上2006年注定是不平凡的一年，这一年里，两大巨头AMD和Intel都将重心转向了双核处理器，双核将成为影响PC产业的重要技术转折点。2006年的CPU市场也是最混乱的一年，在面对选择单核还是双核CPU问题的同时，AMD的754、939、AM2接口CPU，Intel的478、775接口CPU，都会同时出现在市场上，这让我们在拥有众多选择的同时也感到头痛，本文将和大家一起展望2006年CPU市场的发展情况。

Intel将靠Conroe漂亮翻身

下半年，Intel将发布全新的Core 2 Duo架构，它将涉及3个领域，用于笔记本的Merom、用于台式机的Conroe及用于服务器的Woodcrest。7月23日，Intel将推出杀手级的Conroe，它摒弃了在Pentium 4上沿用多年、流水线过长的NetBrust架构，改进为类似Pentium M处理器的Basias架构，支持每个内核使用高效的14级流水线。其采用LGA 775接口，保留了Pentium 4架构中的前端总线和EM64T技术。Intel宣称，相比于Pentium D 950，Conroe的性能可增加40%，功耗则可减少40%。





Intel的Conroe核心处理器倍受人们关注

Conroe二级缓存容量高达4MB，且两个核心共享，访问延迟仅12到14个时钟周期。每个核心还拥有32kB的一级指令缓存和一级数据缓存，访问延迟仅3个时钟周期。此外，它还支持1066MHz前端总线，双通道DDR2 800内存，VT、XD安全技术。因为采用和Merom移动处理器相同的架构，因此处理器功耗将大大减少，待机功耗7瓦、平均功耗65瓦。新架构采用的数据预读取技术也是目前为止最先进的，优于Pentium 4和Athlon 64采用的技术。

配合Conroe的965系列芯片组将与其同步推出。首先推出的4款Conroe核心桌面处理器产品，分别是E6300、E6400、E6600和E6700，都支持1066MHz FSB，缓存容量2MB/4MB。除了以上4款产品，Conroe家族还将包括一款E4200和一款Conroe XE（至尊版），前者频率只有1.6GHz，且只支持800MHz FSB，而后者则是最高端的产品，频率达到3.33GHz，FSB也提升到了1333MHz。目前Intel已确定Core 2 Duo E6300/E6400/E6600/E6700的售价，批发价分别为183/244/316及530美元。同时也会发布针对Athlon 64 FX系列的最高端Core 2 Extreme X6800，批发价为999美元。按照Intel“同频率性能领先对手20%”的承诺，即使是面向主流中高端的T6700也足以把AMD目前的旗舰产品FX60拉下马。

降价将让双核深入人心

对于AMD的AM2处理器和Intel的Conroe，决定它们能走多远的是双方的价格。目前的形势似乎对AMD不

今年下半年可能会发布的台式机处理器

	CPU型号	核心代号	主频	L2缓存	FSB	支持内存	制造工艺	功耗	参考价格(美元)
AMD	Athlon64 FX 62	Windsor	2.8GHz	1MBX2	2GHz	DDR2 800	90nm	125W	1031
	Athlon64 X2 5000+	Windsor	2.6GHz	512kBX2		DDR2 800	90nm	89W	696
	Athlon64 X2 4800+	Windsor	2.4GHz	1MBX2		DDR2 800	90nm	89W	645
								65W	671
	Athlon64 X2 4600+	Windsor	2.4GHz	512kBX2		DDR2 800	90nm	89W	558
								65W	601
	Athlon64 X2 4400+	Windsor	2.2GHz	1MBX2		DDR2 800	90nm	89W	470
								65W	514
	Athlon64 X2 4200+	Windsor	2.2GHz	512kBX2		DDR2 800	90nm	89W	365
								65W	417
	Athlon64 X2 4000+	Windsor	2.0GHz	1MBX2		DDR2 800	90nm	89W	328
								65W	353
	Athlon64 X2 3800+	Windsor	2.0GHz	512kBX2		DDR2 800	90nm	89W	303
								65W	323
								35W	364
	Athlon64 3800+	Orleans	2.4GHz	512kB		DDR2 667	90nm	62W	290
	Athlon64 3500+	Orleans	2.2GHz	512kB		DDR2 667	90nm	62W	189
								35W	231
	Sempron 3600+	Manilla	2.0GHz	256kB		DDR2 667	90nm	62W	123
	Sempron 3500+	Manilla	2.0GHz	128kB		DDR2 667	90nm	62W	109
	Sempron 3400+	Manilla	1.8GHz	256kB		DDR2 667	90nm	62W	97
								35W	145
	Sempron 3200+	Manilla	1.8GHz	128kB		DDR2 667	90nm	62W	87
								35W	119
	Sempron 3000+	Manilla	1.6GHz	256kB		DDR2 667	90nm	62W	77
								35W	101
INTEL	E8000	Conroe	3.33GHz	4MB	1066MHz	由主板芯片组决定	65nm	95W	1199
	E6900	Conroe	3.20GHz	4MB			65nm		969
	E6800	Conroe	2.93 GHz	4MB			65nm		749
	E6700	Conroe	2.67 GHz	4MB			65nm		530
	E6600	Conroe	2.40 GHz	4MB			65nm	65W	316
	E6500	Conroe	2.40 GHz	2MB			65nm		269
	E6400	Conroe	2.13 GHz	2MB			65nm		244
	E6300	Conroe	1.86 GHz	2MB			65nm		209
	E6200	Conroe	1.60 GHz	2MB			65nm		179
	E6100	Conroe	1.33 GHz	2MB			65nm	35W	149
	E4200	Conroe	1.60 GHz	2MB			65nm		169

注：AMD采用HT总线取代前端总线，目前的HT总线最高频率为2GHz。

今年下半年可能会发布的移动处理器

	CPU型号	主频	L2缓存	FSB	制造工艺	功耗	接口	参考价格(美元)
AMD	Turion 64 X2 TL-60	2GHz	512kBX2	2GHz	90nm	35W	Socket S1	354
	Turion 64 X2 TL-56	1.8GHz	512kBX2		90nm	33W	Socket S1	不详
	Turion 64 X2 TL-52	1.6GHz	512kBX2		90nm	31W	Socket S1	
	Turion 64 X2 TL-50	1.6GHz	256kBX2		90nm	31W	Socket S1	184
INTEL	T7600	2.33GHz	4MB	667MHz	65nm	35W	Socket M	637
	T7400	2.16GHz	4MB	667MHz	65nm	不详	Socket M	423
	T7200	2GHz	4MB	667MHz	65nm		Socket M	294
	T5600	1.83GHz	2MB	667MHz	65nm		Socket M	241
	U7500	1.06GHz	2MB	533MHz	65nm	9W	Socket M	290

利，因为Intel发动了多轮处理器降价。

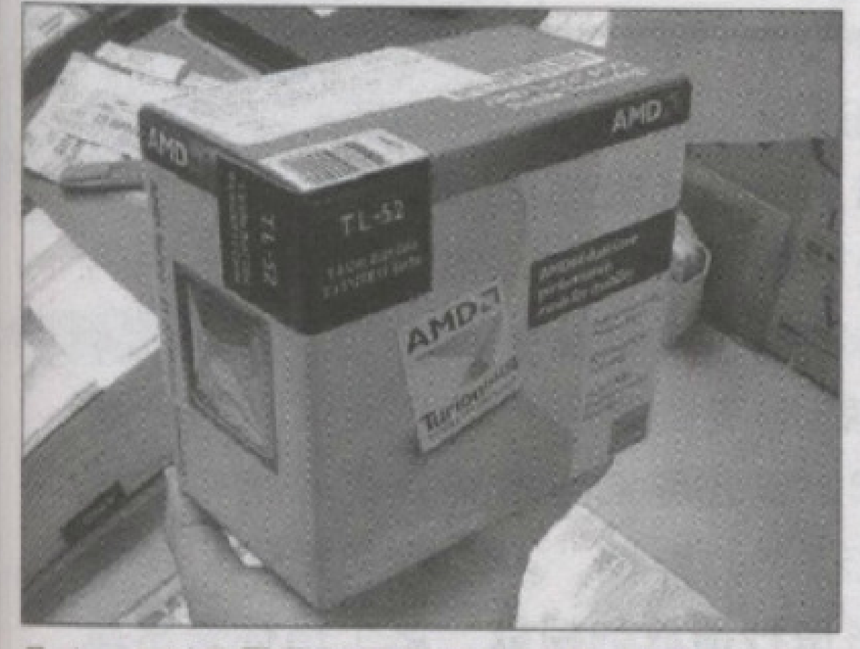
2006年6月4日双核心Pentium D率先降价，包括Pentium D 930、Pentium D 940由千颗批发价209/241美元下调至178/224美元，这将对AM2单核心Athlon 64及低端Athlon 64 X2的销售造成很大压力。

第二次降价将发生于2006年7月23日，这天也是Intel发布Conroe的日子，Pentium D 940、950、960将由千颗批发价224/316/560美元下调至183/224/316美元，如此低价将让双核心普及于主流市场。同时Intel还将推出Pentium D 915、Pentium D 945，千颗批发价为133/163美元，Pentium D 805、Pentium D 820将会由143/178美元下调至93/133美元。

Intel的大降价使AM2处理器的前景堪忧，如果AMD不跟进降价，那么AMD处理器在DIY用户心中性价比优于Intel处理器的形象将荡然无存。Intel以性能强劲的Core 2 Duo，配合价钱便宜的Pentium D夹击Athlon 64 X2、Athlon 64，AM2 Sempron则面临Pentium 4的挑战，在产能不足的情况下AMD恐怕无力还击，或许在AMD K8L架构及65nm量产前只能被动挨打。而AMD要在2006年12月才能出货首批65nm桌面处理器，到2007年第一季度才会出现于零售市场，这将丢尽市场先机。

AMD Turion 64 X2移动处理器先发制人

2006年5月，AMD正式发布了针对笔记本电脑平台的双核心处理器Turion 64 X2系列。发布之日起就开始出货。Turion 64 X2系列以桌面型的Athlon 64 X2系列处理器为基础，采用90nm工艺，双核心结构，每个核心都有独立的512kB/256kB两种不同规格的L2缓存。因为内置内存控制器的优势，Turion 64 X2处理器可直接读取内存中的数据，从而减少每个核心独立L2缓存数据寄存的压力，这也是一直以来AMD处理器L2缓存容量低于Intel处理器缓存的原因。Turion 64 X2支持64位计算、虚拟化技术以及PowerNow!技术，支持DDR2 667内存，采用90nm制造工艺，638针Socket S1接口。



Turion 64 X2是目前最早支持64位运算的双核心移动处理器

Intel有望靠Merom后来居上

Intel Merom处理器将采用和Conroe同样的架构，只不过接口不同，采用Socket M接口（478针），按照Intel的说法，Merom将比上一代在性能上提升20%。除提升性能外，其功耗也很低，最高仅35W，有望在参数和性能上全面对抗Turion 64 X2。Merom将采用65nm工艺，支持VT虚拟、EIST省电、XD反病毒技术。

Merom处理器将分成两批上市。第一批产品预计在8月出货，新处理器将被纳入到现在的Napa迅驰平台中，而第二批产品将在2007年第二季度发布，成为Santa Rosa迅驰平台的一部分，Santa Rosa将逐渐替代Napa平台。第一批发布的Merom处理器支持64位技术，仍然采用65nm工艺，FSB也只有667MHz，而第二批的产品将采用全新的Socket P架构，拥有800MHz的FSB，同样支持64位技术，与之配合的是965芯片组。Intel预计Merom核心的处理器在2006年12月将占到出货量的35%，而90%以上的笔记本电脑将采用双核处理器。

总结

无论双核还是64位，它们都需要通过软件的支持，才能更好地发挥性能，没有多少人愿意让一颗顶级处理器每天仅工作在百分之几的利用率下。不过软件系统的升级有一个缓慢的过渡过程，目前支持64位的操作系统和应用软件都非常少，Windows Vista的推出将是一个转折点。CPU换代最直接的结果就是老平台的降价，双核笔记本的普及比大家想象中来得快，这让去年推出的Sonoma笔记本面临价格崩盘！今年下半年的笔记本市场将会出现以最新的双核64位处理器为基础的准“迅驰4”笔记本，这将让Napa笔记本面临和Sonoma同样的命运。



近期Intel的双核宣传广告随处可见

从用户的角度，他们希望在CPU更新换代的过程中，只要换掉CPU就行了，但事实上往往要面临着架构、接口的变化。比如AMD从754、939再到AM2，Intel从478到775，这让用户不得不换掉主板，甚至是内存、显卡，带来了负担。虽然双核心产品前景非常之好，Intel也已凭借着Pentium D 805和Pentium D 820打开了市场，但由于性能上的弱势及市场未成熟等方面原因，还未能得到广大消费者认同。因此，对于消费者来说，2006年下半年的双核心处理器市场才是真正值得关注的。P

后响应时代去向何方？

——LCD发展趋势解析

■晶合实验室 小虫

虽然少数厂商仍在生产CRT显示器，但相关产品无论内部品质还是宣传攻势都无法再现鼎盛时期的风貌，技术革新更是处于停顿。而LCD经过几年的发展，成本控制和生产技术逐渐进入成熟阶段，在家电、PC领域均占据了统治地位。本文将从八大方面出发，对LCD技术的发展趋势及相关产品进行解析，以期给读者选购LCD提供参考。

注：本文中提到的价格均为2006年5月底市场参考价。

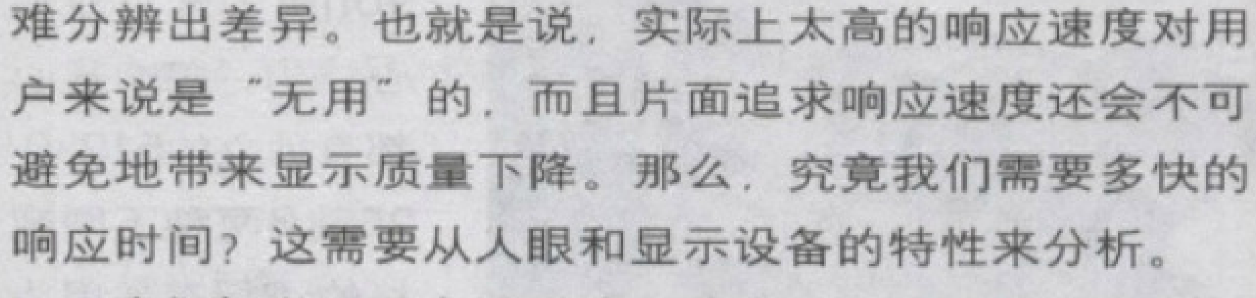
响应时间：进入微秒时代？

2006年3月21日，优派在北京发布VX931、VE720m和VG2021m三款LCD，其中VX931（**图1**）拥有全球最快的LCD响应时间：1ms灰阶。在响应时间上一向与优派针锋相对的明基这次出乎意料地沉默，明基表示，虽然他们早已在展会上展出了1ms灰阶的产品FP93G X+（**图2**）样机，但今后不打算靠“速度”竞赛来吸引用户。

图1

FP93G X+至今没有出现在明基的LCD产品线中，响应时间大战因此告一段落。

在不到4年时间里，LCD从25ms黑白响应发展到1ms灰阶响应，优派和明基功不可没。虽然三星、LG、索尼等日韩厂商均回避速度比拼，但其主流LCD响应时间也被迫“水涨船高”，达到8ms水平。单纯从指标上看，响应时间肯定越快越好，但达到一定速度以后，人眼很难分辨出差异。也就是说，实际上太高的响应速度对用户来说是“无用”的，而且片面追求响应速度还会不可避免地带来显示质量下降。那么，究竟我们需要多快的响应时间？这需要从人眼和显示设备的特性来分析。



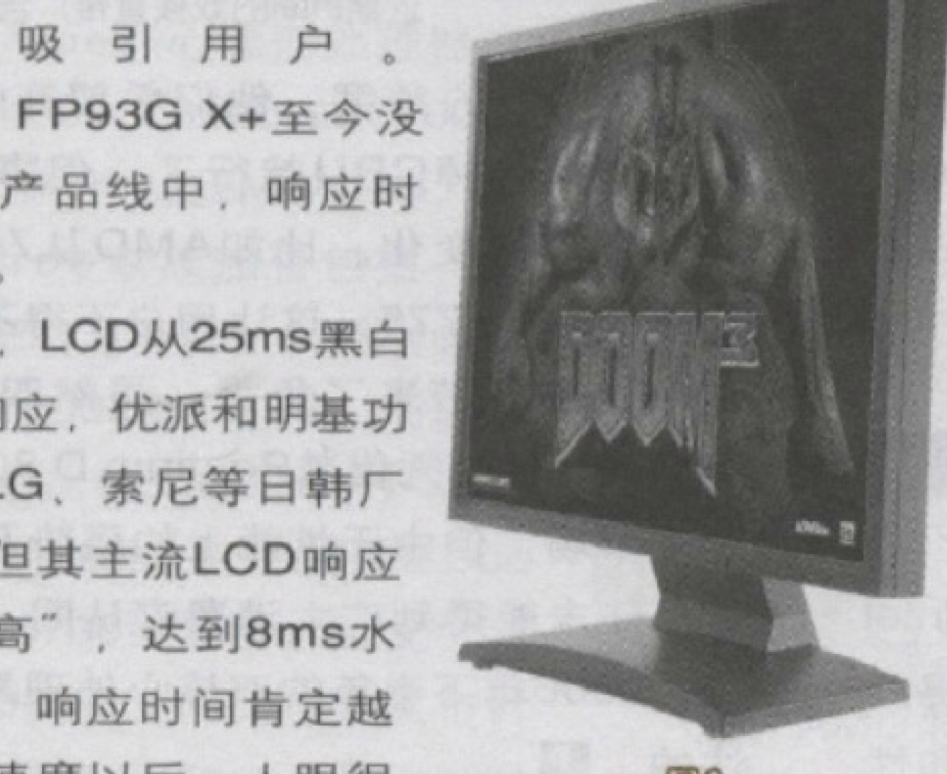


图2

我们知道人眼有视觉残留效应，即高速运动的画面在人的眼前连续显示，那么每幅画面都会在人脑中形成短暂的印象，以形成动态的影像。人眼的视觉残留阈值是24fps，也就是电影每秒播放的帧数，这个指标要求显示设备的响应时间要低于1000÷24=41.67ms。LCD显示器最高刷新率为75Hz，这个指标要求响应时间要低于1000÷75=13.33ms。逐行HDTV视频每秒播放60帧，响应时间要低于1000÷60=16.67ms。英特尔公司曾在WCG2005上对职业游戏玩家进行画面帧数与舒适度关系的调查，结果表明超过60fps后舒适度仍在提高（这已经出乎意料了），但90fps以上则舒适度完全相同，这表明对多数游戏玩家来说，他们需要的最高响应速度是1000÷90=11.11ms。

奈奎斯特取样定理（Nyquist Sampling Theorem）表明，当采样率大于等于被采样物体频率的2倍时，被采样物体的运动能被准确地还原。

基于这一原理，即使是最挑剔的游戏玩家，他们需要的响应速度是11.11÷2=5.56ms，再留一点安全系数，也不过是4ms～5ms（灰阶响应）。因此，8ms响应的LCD在少数场景里仍可观察到延迟现象，而4ms、2ms、1ms之间的差距仅仅停留在数字上，实际上人眼观察不到任何区别，这一理论与笔者测试LCD的主观感受完全吻合。遗憾的是，用户很难有机会直接比较不同响应时间的LCD，通常出于保险起见，他们会掏更多的钱去买响应更快的产品。

价格：17英寸降入低端

相关市场调研及销售数据表明，用户对2000元～2500元价位的LCD关注度最高，达30%左右，而2500元～3000元价位也有28%的关注比例。根据这一情况可以推断，目前售价在1400元～2200元的17英寸LCD已逐渐失去主流地位，向低端市场靠拢，价位1900元～3000元的19英寸LCD性价比更高。由于20英寸LCD也在剧烈降价，17英寸LCD将加速退出市场。不过从产品角度出发，标准17/19英寸LCD采用的都是1280×1024分辨率面板，19英寸的主要优势是可视面积增加了25%左右，至于这个差距是否值几百块钱，则需要用户根据自身情况来决断。

以19英寸组为例，明基商用G系列产品FP91G+（**图3**）在2005年4月上市时售价为3499元，2006年3月，该产品已降至2399元；4月，降至2199元；5月，降至1999元。LG L1917S、AOC 196S+也曾打出1999元的价位，不过最近L1917S的价格略有回调，报2050元。目前二三线厂商的19英寸低端LCD价位集中在1600元～1999元，代表产品有：YTSH LM1902（1580元）、赛普特X9G-NAGAIII（1888元）、大水牛A8（1888元）、金长城A91（1950元）等；一线厂商19英寸低端LCD价位集中在1950元～2200元，代表产品有：飞利浦190V6（2180元）、三星911N（2150元）、优派VA902（2180元）、明基FP92E（2099元）等。而中低端17英寸LCD的价位集中在1200元～1800元，它们当中一些产品已开始和17/19英寸CRT显示器争夺市场了。

图3

LCD价格迅速下调的主要原因是面板供货充足及第6代和第7代产品线的投产。三星、索尼、LG-PHILIPS的第7代产品线已大量投产，它的基板尺寸是1870mm×2200mm，而第6代是1500mm×1800mm（第5代是1200mm×1300mm）（**图4**），如果用来生产32英寸LCD电视，第7代基板可切12片，而第6代只能切8片，生产效率和成本控制上第7代基板有明显优势。三星还在2005年早早公布了第8代和第9代LCD面板标准，其基板尺寸分别达到2160mm×2460mm和2400mm×2800mm，这些基板主要用来切割46英寸以上的LCD，可望大大降低大屏LCD电视成本，不过第8代产品线最早也要2006年下半年才开始建设。

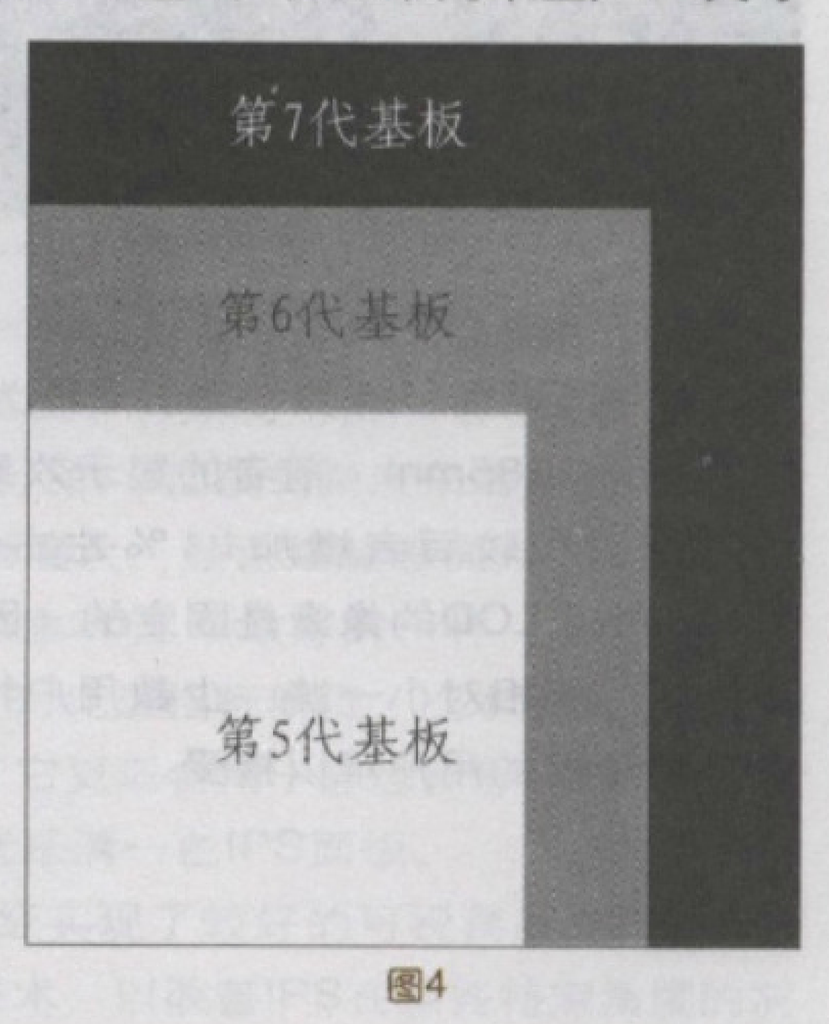


图4

宽屏：20英寸抢滩登陆

由于人眼在物理上横向排列，因此视力集中范围大致是一个纺锤形，扣除中间交错部分，可认为16：10或16：9的画面最符合人的视觉习惯。因此新一代高清视频无论720P还是1080i/P，都采用16：9的画面进行拍摄，与此相对应的数字电视也都采用16：9规格，而宽屏PC显示器为了照顾兼容性，采用相对折中的16：10比例。如果用传统的4：3显示器播放HDTV视频，只能利用4：2.25的显示区域（**图5**），有25%的显示面积被浪费（部分采用5：4比例的显示器会浪费更多），而16：10的显示器只有10%被浪费。

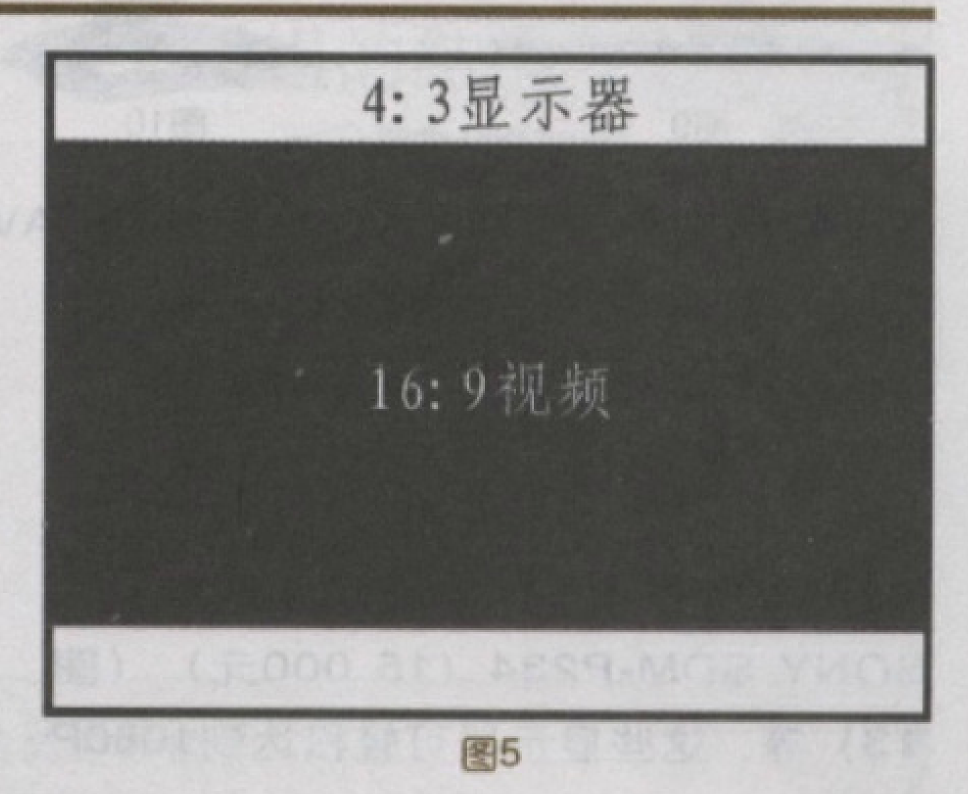


图5

早年曾出现过17英寸的宽屏LCD，但由于显示面积太小及高清视频尚未普及，市场反响不大，目前主要应用于高端影音笔记本上。2005年，19

英寸宽屏桌面LCD逐渐进入用户视野，它们采用1440×900分辨率，超过720P视频的需求，且在播放HDTV的时候可最大程度地利用显示面积。笔者曾测试过多款19英寸宽屏LCD，总体表现均不够理想，而20英寸产品则相对好得多。笔者认为，相对19英寸和17英寸标准屏幕LCD，20英寸和19英寸宽屏LCD之间的差距要大得多，主要理由如下：

1.分辨率更接近Full HD。20英寸宽屏采用1680×1050分辨率，与19英寸的1440×900相比更接近Full HD要求的1920×1080/60Hz（**图6**），从实际效果来看，高清视频播放效果提升很明显。

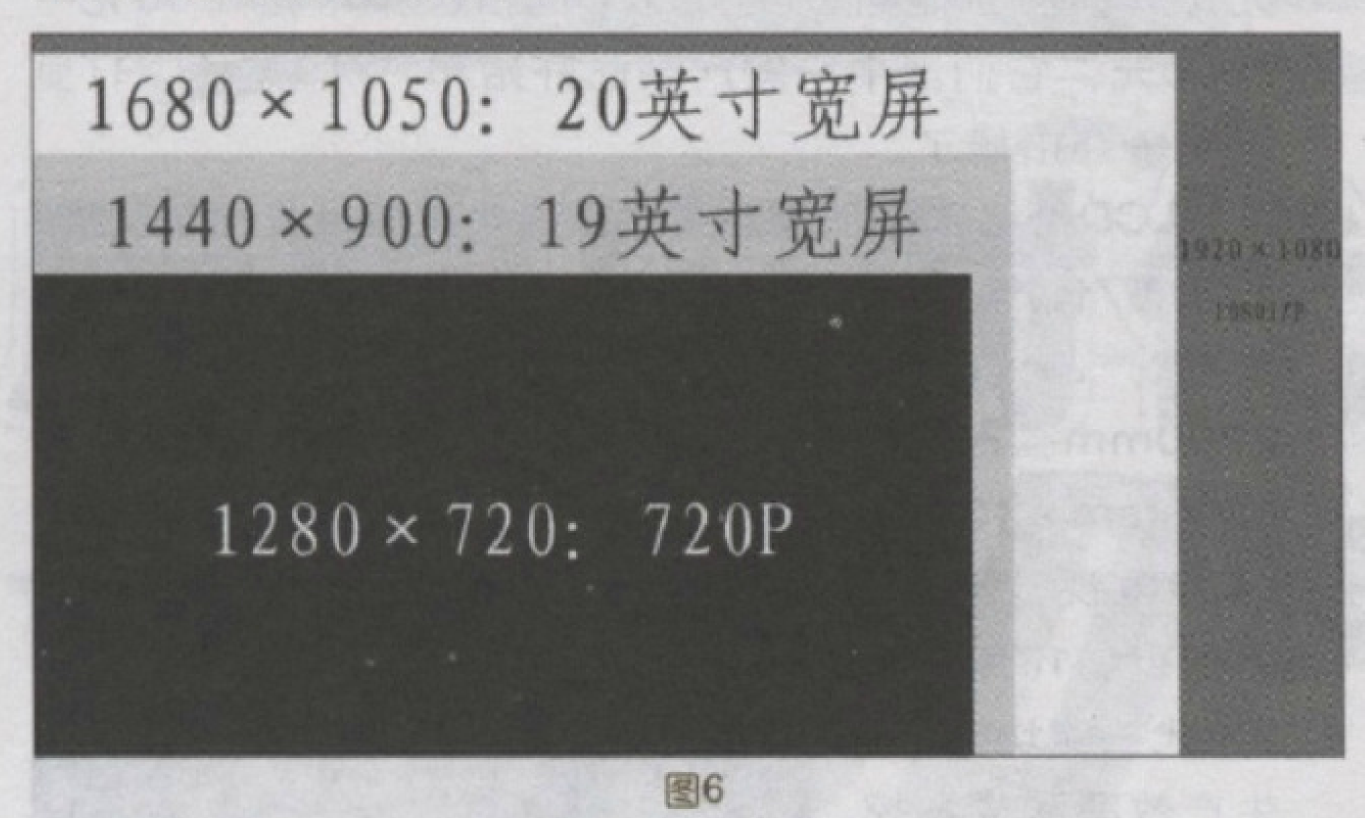
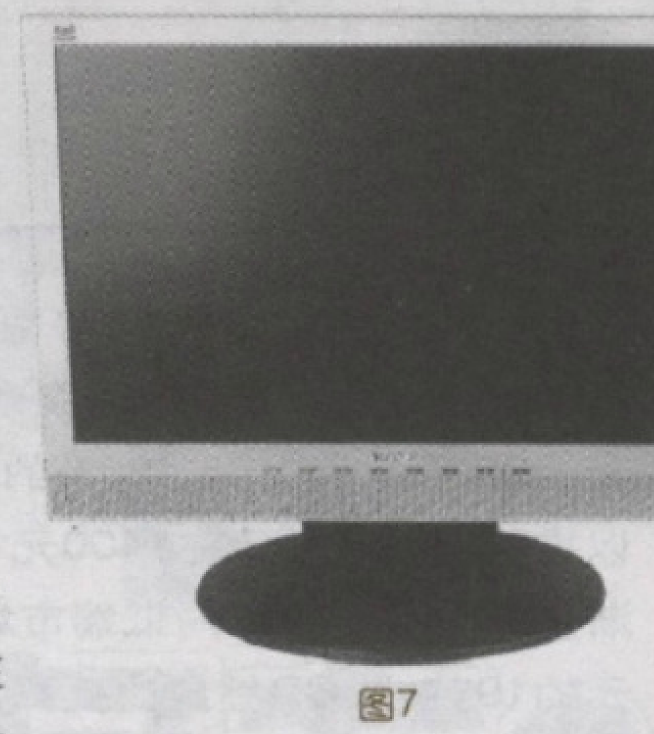


图6

2.点距更细。20英寸宽屏点距为0.258mm，而19英寸宽屏则为0.285mm，前者的显示效果更为细腻。不过前者的可视面积较后者增加11%左右，而分辨率则提高了36%，由于LCD的像素是固定的，因此这意味着20英寸宽屏的字体要相对小一些，少数用户特别是习惯使用大字体CRT显示器的用户难以接受。

3.游戏性能更佳。1440×900分辨率的LCD玩游戏比较尴尬，如果游戏不支持宽屏显示，则只能选1024×768分辨率，而1680×1050则可选择1280×1024分辨率，相对来说可视面积的浪费要小得多。

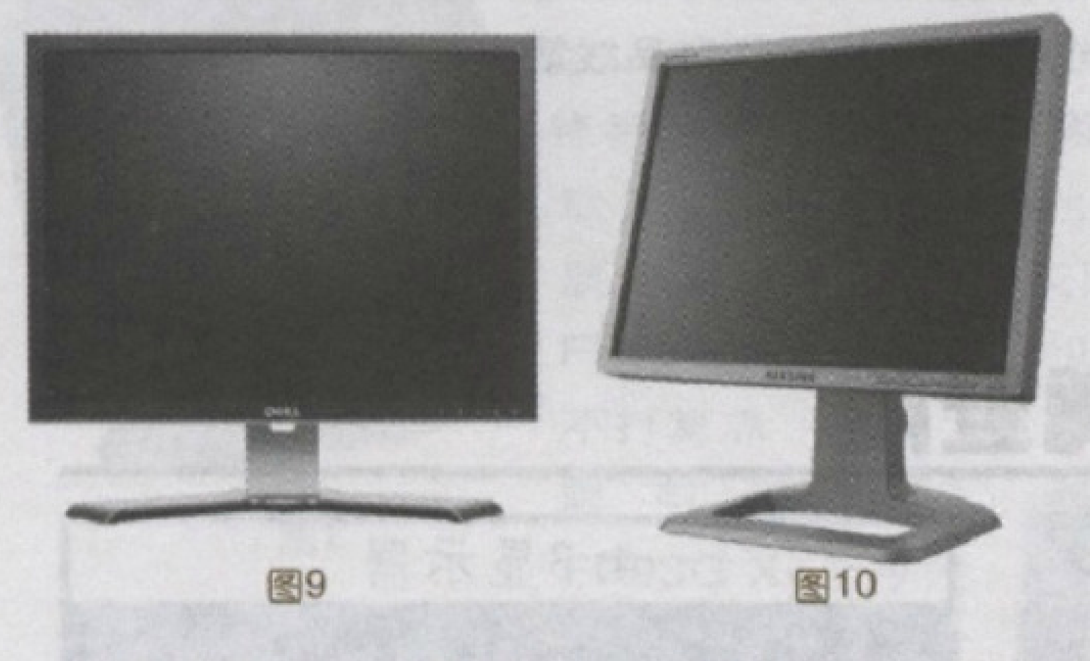
4.日常应用便利。例如，20英寸宽屏LCD可显示23个Excel列，而19英寸只能显示19个；在进行2个窗口的内容比较、图形处理等操作时，20英寸宽屏也可将内容的比例放得更大。


图7

基于以上优点，20英寸宽屏LCD成了厂商在2006年重点突破的规格之一，一线产品价格进入2006年5月份后已突破3000元大关，开始进入主流用户的视野。目前，各大一线厂商基本上都有20英寸宽屏LCD产品线，代表产品有优派VA2012w/b（2999元）（**图7**）、明基FP202W（2999元）（**图8**）、Acer旧款AL2016W（2999元）等。


图8

尺寸：高清梦并不遥远


图9　图10

目前来看，20英寸宽屏LCD对喜爱HDTV而又囊中羞涩的用户来说几乎是唯一选择，但1680×1050的分辨率仍不免有“隔靴搔痒”之感。21英寸、22英寸（20英寸以上LCD是清一色的16：10设计）LCD虽然显示面积更大，不过分辨率仍是1680×1050，只有23英寸以上LCD才是真正的Full HD桌面解决之道。

23英寸以上LCD主要分为2级，23/24英寸为第1级，分辨率均为1920×1200；30英寸为第2级，分辨率为2560×1600。此外，还有一些26/27英寸（如iiyama ProLite L260W）甚至32/40英寸的“LCD”其实采用的是点距更大、分辨率更低的AV液晶面板，笔者把它们划分到LCD电视一类。

第1级代表产品有：DELL 2407WFP（7499元）（**图9**）、三星244T（9500）元（**图10**）、优派VP2330wb（9999元）（**图11**）、Apple M9178（12 900元）（**图12**）、SONY SDM-P234（15 000元）（**图13**）等，这些显示器可轻松达到1080P


图11

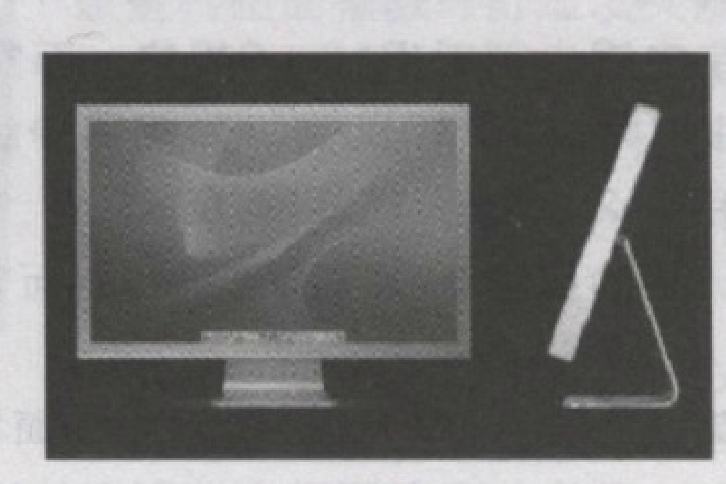

图12


图13


图14 图15

要求，日常操作方面也可在一屏中同时显示2个A4画面。

第2级代表产品有DELL 3007WFP（18 600元）（**图14**）、Apple M9179（29 000元）（**图15**）等，这些显示器的用户需要一块GeForce7800 GT或RADEON 1800 XT以上级别的显卡才能输出相应的分辨率及使用所有特性，而且如果你坐得不够远，使用的时候就难免“左顾右盼”了。


图16

进一步观察23/24英寸LCD不难发现，23英寸的优派VP2330wb售价只有9999元，而明基的FP231W（**图16**）售价则高达19 999元，10 000元差价从何而来？答案是液晶面板。对于大尺寸LCD来说，如果可视角度不够大，屏幕四周与中心的亮度会产生很大差异，严重影响使用。目前常见的广视角TFT-LCD技术主要有4种：TN+film、MVA/P-MVA、PVA/S-PVA和IPS/S-IPS。

1.TN+film在普通TN面板上加了一层转向膜，将可视角度提升到140°左右。它的原理简单、良品率很高，而且技术是公开的，成本当然最低。不过这种技术在色彩表现上相当差，主要应用在中低端6b面板LCD上。

2.MVA（Multi-domain Vertical Alignment，多象限垂直配向技术）由日本富士通公司开发，MVA技术加入一种凸出物，附着在上面的液晶分子静止时并非直立，而是偏向某个角度，缩短转到水平状态的时间，可获得更快速的响应。同时凸出物改变了液晶分子的配向，获得了很大的可视角度。MVA面板可达到176°/176°的可视角度、16.7M色彩、800：1对比度，这些都是TN面板望尘莫及的。

MVA的改进技术是P-MVA，在保留MVA优点的同时，可搭配各种增压芯片达到较高的响应时间。通过富士通授权，中国台湾省的奇美电子（奇晶光电）、友达光电等面板厂商均采用MVA技术。由于获得了台系厂商的广泛支持，市场中采用这类面板的显示器和液晶电视数量很大，所以价格较为便宜。MVA面板广泛应用于20英寸以下8b中高端LCD，个别23英寸LCD也采用MVA面板，如优派 VP230mb。

3.PVA是三星独家技术，它是一种图像垂直调整技术，直接改变液晶单元结构，让显示效能大幅提升，可获得优于MVA的亮度和对比度。2005年三星又推出了改进型的S-PVA技术，响应时间进一步提升，达到6ms灰阶的水平。

尽管没有对外授权，但凭借三星强大的产能，PVA/S-PVA面板在LCD市场上仍占有不小的份额，大部分23英寸以上LCD采用的都是三星面板（包括最高端的EIZO产品）。

4.IPS是日本日立公司开发的液晶技术，利用空间厚度、摩擦强度并有效利用横向电场驱动的改变让液晶分子做最大的平面旋转角度来增加视角。IPS面板具有可视角度大、颜色细腻等优点，是常见几种广角液晶技术里2D显示最好的一种，它的缺点是响应时间较慢、对比度指标偏低、成本较高。IPS面板的特点决定了它更适合用于静态图形处理，Apple的LCD采用的就是清一色IPS面板。

早期IPS已经实现了较好的可视角度，S-IPS引入了一些新的技术，以改善IPS在某些特定角度的灰阶逆转现象，提升响应速度。LG-PHILIPS的主打技术就是IPS/S-IPS，S-IPS被广泛应用于LCD电视等领域（**图17**）。液晶显示器利润较低，所以极少采用IPS/S-IPS。明基FP231W用的就是IPS面板，它

何谓8b？

我们知道液晶面板上的一个像素由红、绿、蓝3个子像素构成（图22），每个子像素可显现不同的亮度级别（称为“阶”）。8b面板每个子像素能表现2的8次方即256阶，面板上每个不同色彩、亮度的像素均由不同阶的红、绿、蓝子像素组合，因此其色彩位数是2的8次方的立方，即2的24次方（俗称24位真彩）。

24位真彩有16 777 216种颜色，因此8b面板色彩数通常用“16.7M”标识。最常见的TN面板色彩只有6b，即每个子像素只能表现2的6次方阶，通过抖动来输出其余颜色，6b面板的色彩数通常用“16.2M”来标识。对游戏玩家来说，8b、6b面板之间的差异很小，而在专业图形用户眼中的差距却非常明显。作为CRT的替代技术，LCD的响应速度已不是问题，但只有广泛普及8b广视角面板，才可弥补LCD在色彩、可视角度上的致命缺陷。

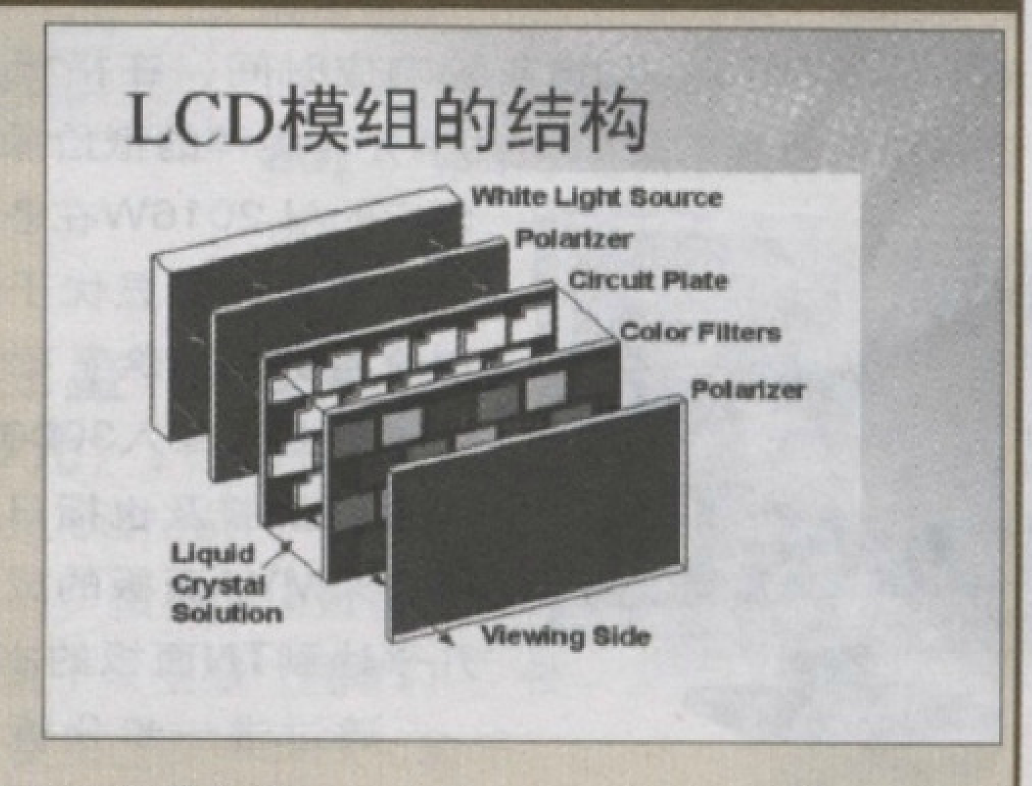



图17

的响应时间是16ms。DELL 3007WFP采用的则是新一代S-IPS面板，响应时间提升到11ms灰阶，足以应付动态视频的需求。

LCD电视方面，37/40英寸、1366×768分辨率、HDMI接口的产品已成为主流，如夏普LCD-37AX3（**图18**）、索尼KLV-V40A10等，价格在13 000元～25 000元，国产品牌则普遍在万元以下。国产37英寸LCD电视中有一些采用了1920×1080分辨率的面板，不过笔者觉得这个尺寸并不能充分发挥面板的分辨率，这类产品的代表是厦新LC-37HWT2A、明基DV3750（**图19**）、海信TLM-3788P、厦华LC-37T25等，售价在万元左右。

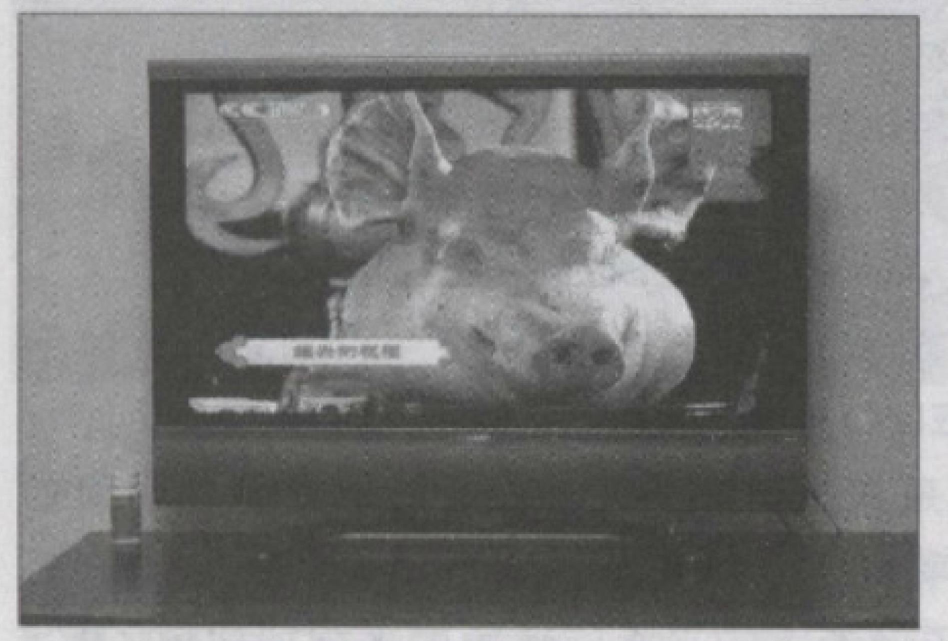
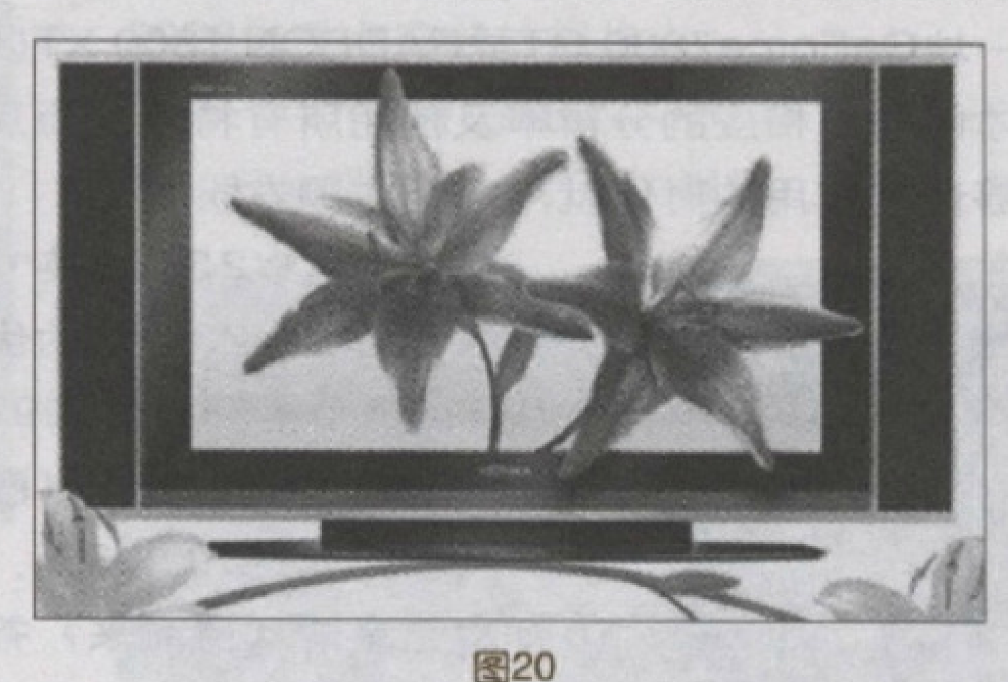

图18


图19

2006年，国产品牌在42英寸LCD电视上有重大突破，海信TLM-3788P、厦新LC-42HWT3P、厦华LC-42R26等均是支持Full HD的产品，售价在15 000元～20 000元。对喜爱大屏的用户来说，康佳LC-TM4711（**图20**）是较实惠的选择，这款支持Full HD的47英寸LCD电视售价仅19 000元左右。


图20

由于LCD电视价格迅速下调，LCD液晶背投已失去性价比优势面临淘汰。和LCD电视相比，液晶背投最大的弱点是亮度低、可视角度小，因此虽然价格便宜，也不推荐用来看HDTV。

色彩：MVA面板抢班夺权

20英寸宽屏市场的战火在2006年越烧越烈，在众多一线厂商产品价格纷纷探到2999元价位后，Acer终于使出了杀手锏！它把旧版AL2016W的TN面板换成8b MVA面板，然后将价位拉到2690元的历史最低水平。受其影响，众多20英寸宽屏LCD纷纷跳水，形成6b面板产品2999元、8b面板3499元的格局。

新版Acer AL2016W（**图21**）采用友达光电的MVA 8b面板，对比度800：1、亮度300cd/m²、可视角度176°/176°、8ms灰阶响应时间，在指标上无懈可击。难能可贵的是Acer此举并非纯粹的低价操作，换屏之后的AL2016W在色彩、可视角度表现上明显优于旧版，而且价格更低！除了可预期20英寸LCD全面降入3000元以下，8b面板的普及也指日可待，现在看来MVA面板的成本控制已几乎达到TN面板的水平。


图21

通过进一步分析，目前市场上主流17英寸LCD普遍采用6b TN面板，中高端产品则采用8b PVA或IPS面板，极少见MVA面板；19英寸LCD情况和17英寸类似，但MVA面板的数量明显增加；20英寸则基本上是TN和MVA面板平分秋色，只有极少数高端产品采用IPS面板，而从目前情况看，MVA面板大有后来居上之势。

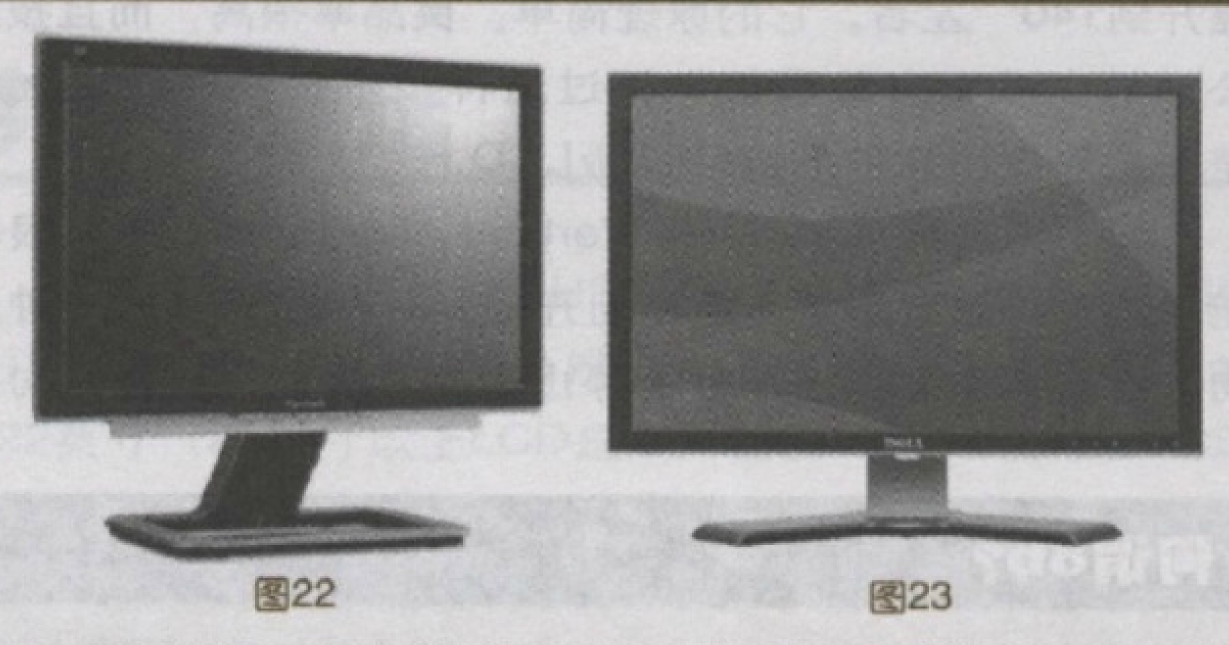

图22　图23

图24

除Acer AL2016W外，目前主打的20英寸8b面板宽屏LCD有：优派VX2025wm（3450元）（**图22**）、DELL 2007FP（4699元，S-IPS面

板）（**图23**）、PHILIPS 200WP7（刚上市，售价不详）（**图24**）、三星205BW（3280元）（**图25**）、赛普特X20G-NagaII（3180元）（**图26**）等。尽管面板决定了LCD 80%以上的性能表现，但LCD厂商的驱动电路设计也相当重要（EIZO在这方面很突出），因此8b面板LCD之间实际表现也存在差异（当然同等级8b面板肯定优于6b面板），用户选购前最好进行实物比较。


图25


图26

集成设备：表现超过预期

LCD集成音箱不是什么新鲜事，但给人的普遍感觉是音质很差。不过从笔者最近测试的几款产品来看，集成音箱的素质较从前有明显提高。受限于成本及空间，集成音箱的素质不会太高，音色普遍有明显的中高频优化痕迹，也无法满足音频爱好者的需求。另一种常见的集成设备是摄像头，集成设备不会成为LCD的主流发展趋势，但对特定用户群（网吧业主等）来说有一定的附加价值。

对游戏玩家和HDTV爱好者来说，缺少低频的集成音箱很难尽兴，但对于普通家庭用户和办公用户则不同，集成音箱、摄像头用来语音聊天、听流行音乐没什么问题，既可省去外置设备的投资，又可使桌面更整洁。

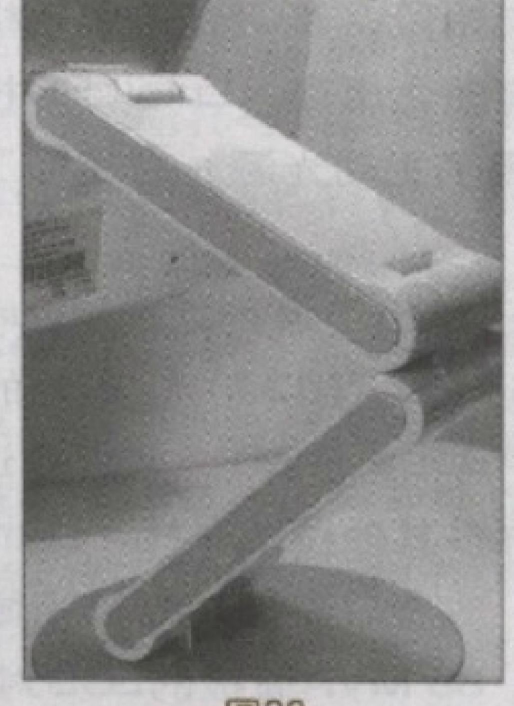
人性化设计

与色彩、可视角度、亮度、对比度等“硬”指标相比，人性化设计可看作LCD的“软”指标，人性化设计不会对LCD的性能造成影响，它体现的是厂商对产品独特的设计理念，可给用户带来更舒适的视觉效果和使用感受。下面介绍3款在人性化设计方面有突出表现的产品：

1.三星970P（3200元）：三轴设计

作为173P+/193P+的替代产品，970P（**图27**）照例省去所有OSD按钮，但将双轴底座改进位三轴底座，屏幕可在-5°～150°仰角间进行调整，上下可提升17厘米，而且还可进行顺时针方向180°旋转（**图28**），对用户来说真是“想怎么用就怎么用”。从外观上看，这款产品简约、稳健，充满了别样的“机器时代”感。

图27

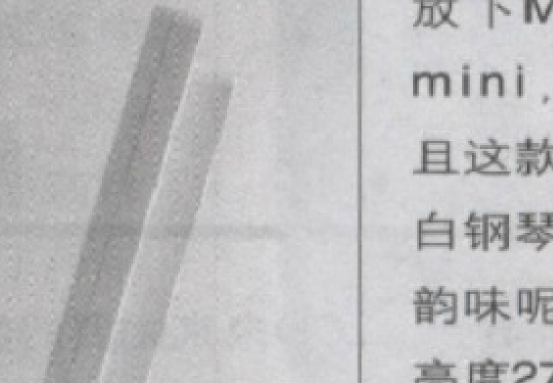

图28

在硬件指标上，970P毫不含糊，它采用三星8b PVA面板，亮度270cd/m²、对比度1000：1、可视角度178°/178°、6ms灰阶响应，相比刚到货时5990元的售价，现在的价格算是很便宜了。

2.明基FP93V（2599元）：给Mac mini安个家

将主机装到显示器里是很多桌面空间紧张用户的理想，现在有了Mac mini（或者i mini）和FP93V（**图29**），这个梦就不难实现了。FP93V的底座预留了一个凹槽，刚好可放下Mac mini，而且这款显示器采用隐藏式按键和纯白钢琴镜面材料，颇有几分苹果的韵味呢！FP93V采用6b TN面板，亮度270cd/m²、对比度550：1、可视角度160°/160°、8ms响应时间。这款产品还应用于明基自家品牌电脑Joyhub 雅典身上，不过这回凹槽里放的是独特的便当盒（**图30**），集中了主机上所有人机交互功能。


图29


图30

3.三星720NWZ8（1999元）：关注你的健康

“MagicGreen”是三星的特色技术之一，该技术通过在显示器上集成负离子发生器（**图31**），使显示器在使用过程中释放负离子、远红外线和光触媒，达到保护用户


三星720NWZ8

健康的作用（通过多家机构认证）。负离子技术最先应用于三星CRT显示器上，而720NWZ8则是第一款采用该技术的LCD。720NWZ8采用6b TN面板，亮度300cd/m²、对比度600:1、可视角度160° /140° 、8ms响应时间。

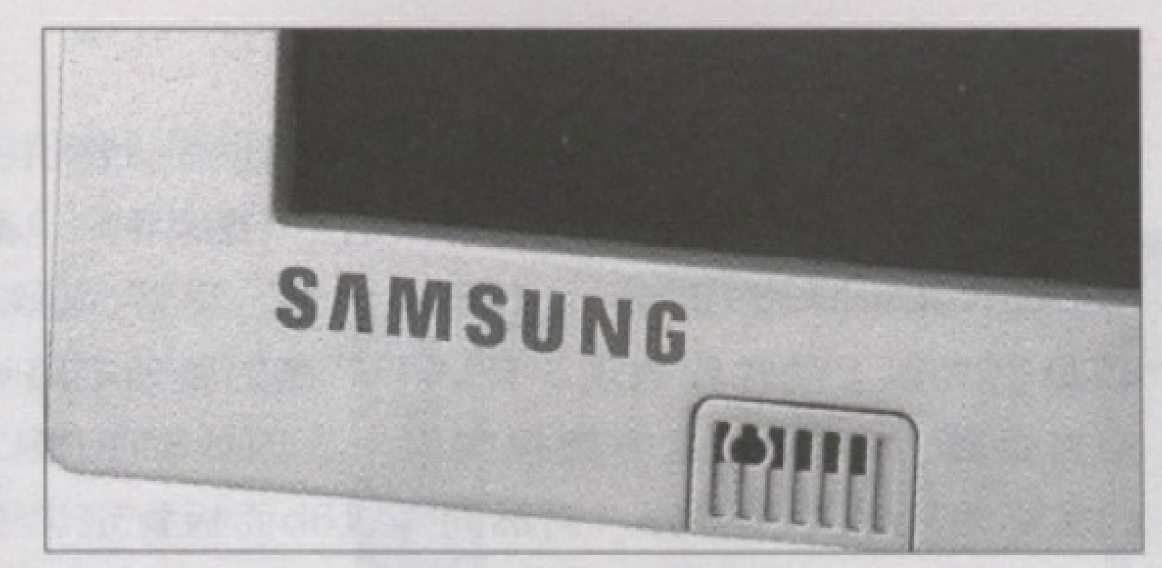


图31

接口：一个也不能少

低端用户对他们的显示器接口的需求只是一个D-Sub，但随着PC产品和家电产品的逐渐融合，用户需求也日趋多样化。虽然接口越多产品的适用范围越广，但生产成本也随之提高，因此对于厂商来说，精确定义目标用户的需求至关重要。

DVI接口对大屏LCD用户来说必不可少，23英寸以上LCD干脆只有DVI一种选择。因为大尺寸LCD的D-Sub接口输入效果明显不如DVI，经过数模、模数两次转换后信号的损失在大屏LCD上非常明显。其实DVI接口和使用数字信号工作的LCD是最佳拍档，笔者推荐所有LCD用户尽可能用DVI输入。

许多最近面市的高端LCD如DELL 2407WFP、3007WFP等还通过DVI接口支持HDCP技术，HDCP全称“High-bandwidth Digital Content Protection（高速宽带内容保护）”，简单地讲是一种用于保护高清数字视频版权的技术。如果在不支持HDCP的系统上播放HDCP视频，播放速度和画面质量会受到严重影响，因此对于23英寸以上LCD来说，为了将来能看上HDTV，未雨绸缪是很有必要的。但对PC用户来说，播放HDCP视频除显示器外，显卡也要支持这项技术。



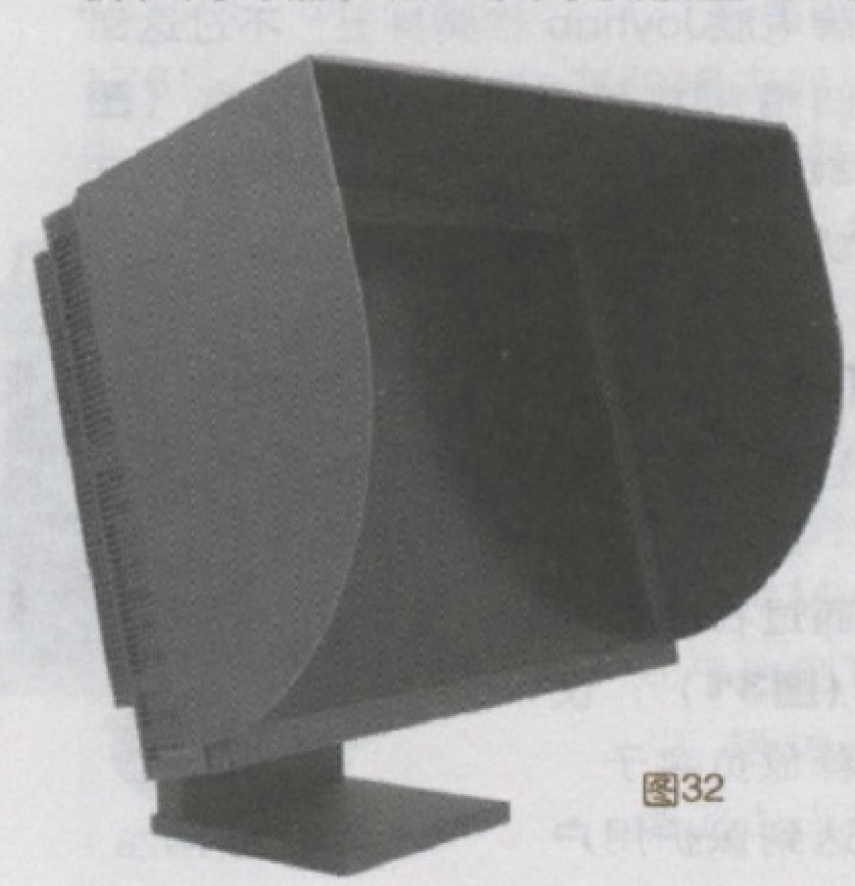
外围视频设备接口也很重要，如S端子、AV端子、色差等，这样显示器即可方便地与游戏机、摄像机、DVD影碟机等设备连接，大大增强扩展性。一些LCD还内置了高清视频接收器，只需加一个机顶盒即可使LCD摇身一变成为高清数字电视。但也不是所有高端LCD都有很完备的视频接口，DELL 3007WFP就只提供了DVI接口，这和2405WFP、2407WFP形成了巨大的反差，一些用户对此颇有微辞。

结　语

通过以上讨论，我们不难看到，LCD未来主要的发展潮流是宽屏、大屏和真彩面板，至于响应速度则渐渐被厂商和用户淡化。如果面板供货持续稳定，20英寸LCD的数量会迅速增加，价格也将全面降入3000元以内。21/22英寸LCD目前价位还较高，但如果有厂商肯站出来大力开拓市场，也不排除在一段时间内降到3500元价位的可能。而23英寸及以上LCD的距离普通用户就很遥远了，这一级别的LCD很难等到进入主流的一天。

如果20英寸LCD价位进入2500元，8b面板全面普及，则意味着LCD的技术、市场均进入成熟阶段。和CRT技术一样，成熟往往意味着停滞不前，而新的替代品也将随之出现。LumiLED技术被很多人认为是LCD技术的接班人，由于采用了主动光源，它克服了很多LCD技术的先天缺陷。

2005年11月，NEC已推出了第一款采用LumiLED技术的样机SpectraView 2180WG-LED（**图32**），国外的测试表明它的色彩空间可完全覆盖Adobe RGB，大大超过目前高级LCD的水平。当然，和许多其他技术一样，LumiLED有可能永远停留在样机阶段，或者只在某些专业领域中应用。毕竟以现在的眼光来看，8b MVA面板的LCD对普通用户而言已足够好了。


图32

PC多媒体十年——漫步者系列之四

■晶合实验室 电子土豆

对于一个成熟的品牌来说，创造并延续自己的传统是非常重要的。在我们开始欣赏近年来漫步者的多款力作之前，先来一一品味它们的经典前辈，会让我们对漫步者品牌和产品理念有更深刻的理解。



图1

在漫步者众多的产品线中，R系列多媒体立体声2.0音箱贯穿了其整个10年的发展史，而其中1996年诞生的R1000T则可谓是一个堪称传奇的产品型号的开端。笔者家中至今仍保留着一台当年攒机时配备的1998版漫步者R1000TC（图1），并清楚地记得它在1998年7月的售价是280元。虽然其音量旋钮已有些接触不良，但只要接上电源和音源，它仍能忠实地发出上世纪90年代后期多媒体音箱那种略显夸张和干涩，但仍不失音乐味道的声音。

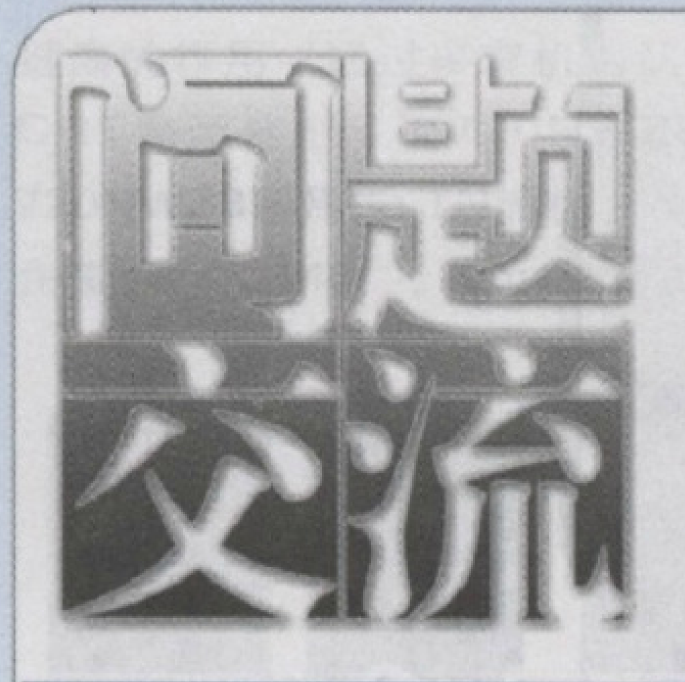
以今天我们对多媒体音箱的审美观点来看，这款诞生于中国多媒体音箱发展初期的98版R1000TC显得其貌不扬，明显脱胎于早期家用书架箱的传统外观设计、简单的暗褐色木纹贴皮和相比今天略显粗糙的做工，使它甚至显得有些简陋和土气。但当时，几乎在每一幢大学宿舍里，你都能轻易地找到漫步者R1000，它伴随着师兄师弟们度过了一个又一个夜晚，与全体舍友同悲同喜。漫步者对R1000TC进行了多次改进，之后推出的北美版R1000TC（图2）在保持良好音质的同时，在外观造型上有了较大突破，仿真木贴皮、动感的新造型及抢眼的陶瓷纸盆低音单元，加上仅100多元的售价，使得它在学生用户中大受欢迎，几乎成为2001－2002年许多中低端装机配置单中的不二之选。



图2

根据漫步者公布的数据，R1000T及其后继改进型产品共计销售了200万台以上，R1000TC更是曾在中关村市场创造了月销量超万台的记录，而这款历史几乎和漫步者公司一样长的产品（后继版本）至今还在销售。除在该价位上表现出不错的音质和较高性价比之外，R1000TC良好的电气性能和低故障率也是其经久不衰的重要原因。

在R1000T/TC身上，我们看到了在当时还较新颖的“全防磁”“动态高音提升”等设计理念，而“双路立体声RCA输入”、NE5532前级运放+TDA1521（或其改进型TDA2616等）后级功放、后倒向孔等典型设计则一直延续到漫步者之后的很多产品中。值得一提的是，双路立体声输入这一设计带有典型的时代特征。在那个杂牌ISA声卡流行的时代，大多数中低端声卡的输出品质甚至与今天的AC'97声卡都有很大差距，尤其是高音输出衰减严重，因此漫步者在R1000T系列音箱上设计了A、B两路立体声RCA输入接口，其中A口特意对高音进行了增益，以使高音听起来更为“华丽”。这种在如今看来是制造失真的设计在当时却恰恰迎合了许多用户的听觉需求，也成为R1000T/TC在普通装机用户中获得良好评价的重要原因之一。而双路立体声RCA输入的设计甚至被漫步者一直保留到如今的主力乃至旗舰2.0产品当中，我们在R1900TⅢ和S2000音箱的背后仍然能看到这样两套输入接口，只是在声卡综合品质已远非“吴下阿蒙”的今天，除了满足部分用户的特别喜好之外，它们恐怕更多地是在表达对传统的一种尊敬。P



编者按： 本期继续刊登有关DVD刻录机方面的问题解答，希望大家看过以后有所收获。另外提醒大家：夏季到了气温升高，电脑的散热工作一定要重视。

问题求解信箱：**question@popsoft.com.cn**
问题求解论坛：**http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4**

客座专家　龚胜 苏旅

DVD刻录机热点问答（续）

四川　龚胜

问： 请问DVD-RAM碟片格式化后为何只有4.26GB？如何利用更多的空间？

答： 这是因为DVD-RAM具备硬件级的缺陷管理功能（和硬盘类似）。在DVD-RAM的导入区和导出区分别设立了4个缺陷管理区，DVD-RAM在盘片最内圈的数据区（Zone 0）固定划分出了12 800个备用扇区，容量为25MB，称为主备用区（PSA），而在盘片的最外圈数据区则动态划分出辅助备用区（SSA）。在PSA用满后才开始用SSA。SSA的扇区数最少为0，最多为97 792个，容量191MB。也就是说可用来替换的扇区总数为216MB。

DVD-RAM的缺陷管理功能无需第三方软件参与，借鉴了硬盘在这方面的经验与设计，最大限度保障了数据安全可靠地被存储。不过，由于备用区的存在，使DVD-RAM实际存储容量要减少200MB左右，这是很正常的现象。要想利用更多空间的话，可使用Nero INCD格式化DVD-RAM，将释放出全部可用空间，但这样也会使缺陷管理功能失效。

问： 请问为何标称5×的DVD-RAM刻录机实际工作速度只能达到2×左右？

答： 此问题同样是由于DVD-RAM的缺陷管理机制造成，因为每写入一段数据后，驱动器就会读取刚刚写入的数据，如果读取没有问题的话才继续写入下一段数据，这就造成写入速度只能达到标称值的约40%。如果DVD刻录机支持缺陷管理功能关闭（目前只有Panasonic的SuperMulti DVD刻录机支持），我们可通过关闭该功能，达到提高写入速度的目的。另外，我们也可使用Nero CD-DVD Speed这一工具软件，以镜像文件的方式全速刻录DVD-RAM光盘，即使加上制作镜像的时间，总时间也能节省。当然，这样创建数据光盘刻录出来的DVD-RAM碟片，其文件系统是CDFS，和普通刻录碟一样，文件是只读的。

此外，如果用DVD-RAM制作DVD视频光盘，那么速度也可达到标称值了，这是因为Video对数据正确性的要求没有DATA高。但注意需使用支持DVD-RAM的刻录软件，如B's Record Gold或Cyberlink。

问： 请问LightScribe和Labelflash这两种盘标刻印技术有什么区别？

答： “LightScribe”即我们常说的“光雕”，它是由美国惠普公司研发的一种新技术，简单来说就是在数据层刻录完数据后，通过一个专用激光头发出的激光束打在这种专用光雕盘背面上，通过一系列化学反应将在软件上设计好的文字、图像等“刻录”到盘片背面，从而抛弃传统难看的光盘笔和不稳定的光盘贴。

Labelflash与LightScribe技术在功能上基本类似，都是通过激光照射光盘盘标一面的涂层，使之形成所需要的图案。但具体来说LightScribe是在涂层上打孔，通过孔的密集程度来体现灰度。而Labelflash所采用的方法是利用专用有机色素，通过激光照射来改变其透明度，形成最终图案。另外LightScribe的涂层在盘标一面顶端，而Labelflash则在盘标一面的0.6mm深处，其好处在于刻印好的盘标受到了基板保护，比LightScribe盘标更耐磨。Labelflash除了用专用盘外，还可使用普通DVD-R盘片在数据面一端刻录，而LightScribe则必须使用专用盘。

读者 关一键问： 最近安装Windows XP，机器提示建议把FAT32模式转换为NTFS模式，但朋友告诉我不要轻易转换，能不能帮我参考一下？还有就是为什么Disk Manager重新给硬盘分区的速度那么快？

答： 这个问题以前曾多次谈过，FAT32是FAT16的增强版本，采用32位文件分配表，能有效地管理2GB以上的硬盘。而NTFS则是被Windows NT/2000操作系统所支持的另一种文件管理系统。与FAT32系统相比，它支持更大容量的磁盘分区，而分区所占用的簇空间更少。NTFS技术最大的特点就是具有较高的安全性。首先，它可协调随机访问的控制和拥有权，提供了服务器工作站所需的安全要求；同时，它对共享文件夹可指定权限，有效避免异地远程控制的恶意

客座专家　龚胜 苏旅

访问操作。但一般用户的电脑硬盘改用NTFS格式，也会出现一些不便。首先，从FAT32格式转换为NTFS格式，需要有较长的转换时间和一些复杂的操作步骤；同时，如果今后电脑硬盘出现了故障，就不能用一般的DOS杀毒启动盘进行引导杀毒。因为DOS操作系统和Windows 9X等DOS操作环境是不直接支持NTFS格式的，有的还需安装额外的NTFS for DOS的驱动程序，使用起来就更麻烦了。如果你的电脑只是一般的家庭娱乐和工作应用，建议不要轻易转换为NTFS格式。

Disk Manager在分区功能上主要有2种方式，一种是快速分区，一种是普通分区。它们的区别主要在于格式化速度快慢，前者仅对硬盘扇区表格式化并进行重新分配；而后者是对整个硬盘盘片（包括扇区表）进行格式化，因此速度就要慢不少，一般用户在使用时仅选择快速分区即可。

湖南　苏旅

读者　张宝华问： *我用摄像机拍摄了一些画面，现在想让后拍摄的内容出现在整个录像中的最前面。怎么办？怎样保存制作好的DVD文件以便日后再编辑修改？*

答： 这个问题，其实用常见的非线性视频编辑软件就可解决了。顾名思义，非线性即意味着视频数据在编辑的时候不一定要根据拍摄时间的先后定，用户可自行对拍摄的视频画面进行任意形式的排列组合。如将后拍摄的画面插到前面作为片头，甚至将不同时候拍摄的画面重叠在一起，产生“画中画”的效果。如果你所用的是目前主流的家用数码摄像机（DV格式），那么视频采集和进行非线性视频编辑就更加方便。使用常见的家用非线性视频编辑软件如品尼高Studio、Ulead绘声绘影、Cyberlink的威力导演及Windows XP自带的Windows Movie Maker等都可解决问题。如果你所用的是早期的家用模拟摄像机（Hi-8格式），那么在采集视频方面将遇到一些麻烦，需要手动切割来区分拍摄内容，但在实际的编辑中还是可使用非线性模式进行视频编辑的。

如果你想将拍摄的视频资料转换为DVD格式文件并准备以后另行编辑，我建议你将其保存为M2V格式，如Sonic Vegas、Canopus ProCoder等软件均支持这类格式的转换。M2V只是个MPEG1/2的纯视频文件，它不带音频数据，文件转换时会另外生成一个和主文件名相同的WAV文件。这样就方便用户后期再次加工。

湖南　苏旅

读者　谢冰问： *现在是选择ATI RADEON X1300好，还是选择GeForce7300 GS好？现在有种Super Multi技术的刻录机，比我用的DVD+R刻录机好在哪里？*

答： RADEON X1300和GeForce7300 GS都是新出的经济型显示卡，一般价格在500～600元，其中，X1300加入了对DirectX 9.0C、Shader Model 3.0、HDR+AA等新技术的全面支持，而7300 GS同样支持Shader Model 3.0、HDR等技术，并采用4条像素流水线、3个顶点处理单元等技术。这2款显示卡在硬件指标上差不多，性能测试数据也不分上下，购买哪款，关键还是看自己的需求。如果只是用来上网和处理文档，使用C51、i915等整合主板上的显示芯片都足够了。

Super Multi模式只是一个集合概念，即集中了传统的DVD+R、DVD-R、DVD+RW、DVD-RW，并加入了DVD-RAM的支持，并不是什么类似于蓝光刻录机的新技术。以前该技术主要被LG和松下所控制，而现在市面上的先锋、华硕、建兴等品牌刻录机都有支持Super Multi模式的型号，价格多在400元左右。甚至可以说，支持Super Multi模式的刻录机是DVD刻录时代兼容并包的最后顶峰。

湖南　苏旅

读者　南瓜头问： *我昨天安装了一个防毒软件，但发现系统慢了很多，是什么原因导致它大量占用系统资源？如何减少查毒杀毒的时间？*

答： 许多常驻内存的防病毒软件执行的在线任务实际上就是对系统正在运行的每个文件进行监控扫描，其中牵涉到对文件结构进行分析，因此必然要求CPU参与工作，从而占用系统资源。而且，防病毒软件的扫描速度是和软件本身的数据结构等设计体系相关的，如果软件设计的优化度好，执行效率自然会提高很多。同时，即使是使用同一扫描引擎的防病毒软件，如果加载的病毒识别数据库不同，效率也不一样。如识别的文件格式、能查杀的病毒的种类越多，处理速度相对就要慢一些。如金山毒霸中就有个“闪电杀毒”的功能，专门挑选当前常见电脑病毒进行查杀，速度自然快不少。最后就是软件设置的问题，很多防病毒软件可让用户设置是否监控扫描系统所有文件，或者是关键文件（如exe、com、dll之类），有的还可设置是否扫描压缩文件及电子邮件等，如选择部分监控扫描，所占用的资源也会减少一些。你可在防病毒软件中手动设置一下，这样在查杀病毒时软件运行速度就会提高，不过安全效率也会相对下降。当然，也有一种可能就是防病毒软件和操作系统有兼容问题，如一些早期防病毒软件的英文版就和简体中文Windows XP有冲突，导致系统运行速度慢，解决的办法就是重新安装最新的简体中文版杀毒软件。

湖南　苏旅

支持高校活动，《大众软件》在北京语言大学

（本刊讯）2006年6月1日，北京语言大学举办了“大众软件”杯第五届计算机知识竞赛。由共青团北京语言大学委员会主办，信息科学学院承办，《大众软件》杂志社合办，得到了大学中众多计算机爱好者的支持。竞赛以科技奥运为主题，首次打破院系的界限，由各个院系推荐的15名选手抽签分成5组进行决赛。比赛设必答题、抢答题、猜词题、操作题、风险题和观众题等环节。

这是《大众软件》第二次和北语合作，并且为竞赛提供了丰富的奖品。《大众软件》编辑部副主任答笛和资深编辑林晓现场观看了比赛。《大众软件》欢迎全国各地高校与我们联系，开展各种活动。（报道 黄飞达）

花絮

助威科技奥运，福娃上阵宣传比赛

本次比赛是以科技奥运为主题，横幅、海报、广播、网络，赛前的宣传热火朝天。比赛当天，奥运吉祥物福娃也上场助阵，气氛更热烈了。



《大众软件》嘉宾与北语活动方合影

比赛报名



文科院校的计算机热

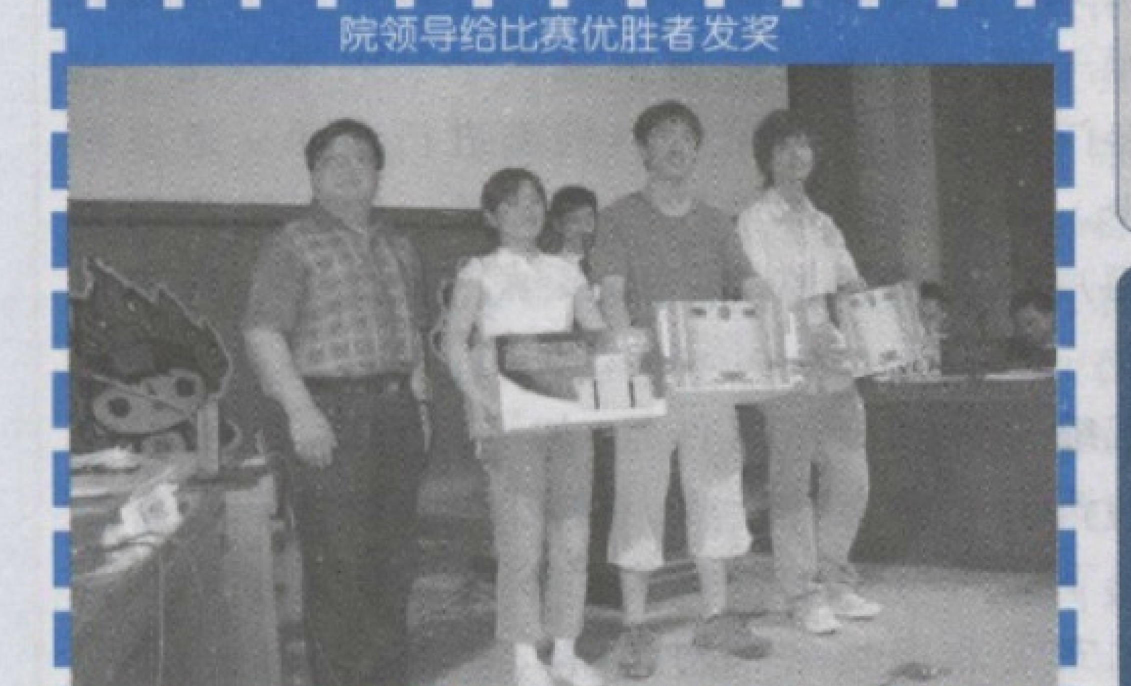
北语虽是一所以文科为主的院校，近年来也加大力度培养计算机人才，先后成立了计算机科学与技术系，信息管理与信息系统系，后将二者合并为信息科学学院。其他院系的同学也注重对自己计算机知识的学习。冠军队的一位同学表示，他平时就很喜爱看《大众软件》，杂志对提高他的计算机水平大有帮助。

比赛中

神秘礼物

比赛当天正好是六一国际儿童节，组织者也为每一位到场的观众准备了一份神秘的礼物，那就是棒棒糖。含着甜甜的糖，观看着紧张精彩的比赛，无论老师还是学生，大家脸上都洋溢着开心的笑容，看来我们还真是童心未泯呢。

院领导给比赛优胜者发奖



新颖实用的题目

计算机知识与其他知识不同的地方，在于它是需要通过动手操作才能不断积累的，因此，比赛特意设置了操作题，涉及Windows、Word、PowerPoint等。通常是一题多解，既考察了选手们对电脑的熟悉程度，又培养了他们的发散思维能力。

选手与观众的互动

比赛中有一个环节是场上的选手与场下观众的互动，那就是猜词环节。一分钟内由一人解释屏幕上出现的跟计算机有关的词汇，另一个来猜。由于语言大学的同学英语水平都很高，因此规则中特别强调不允许简单的英汉互译。这个环节也是博得场下笑声最多的一个环节，赛场气氛十分热烈。

受益匪浅的不仅仅是选手

选手通过紧张的比赛，获得了丰厚的奖品；场下的观众也得到了实惠，比赛中共设了8道观众题，答对即有奖；同时，比赛结束后，还有幸运观众的抽奖，他们也得到了大软提供的精美礼品。当然了，在场的每个人在入场时都得到了一份儿童节礼物——棒棒糖。不过，每个人获益的不仅仅是这些奖品，他们更欣赏到了一场精彩的比赛，学到了许多电脑知识，提高了自己的计算机素养，这才是他们真正的收益。P

《大众软件》2006上半年内容索引

（01～12期）

注：文章前面的数字依次为期数和页码。每期的大众礼物、要闻闪回、晶合通讯、问题交流和读编往来5个固定栏目的内容未列入。

应用篇

新品初评

01-20 垂直极限——GeForce 7800 GTX 512MB显卡
01-22 尽冥想——明基Joyhub 600 NASA家用电脑
01-24 敦实的保障——Tt XP550PP电源
01-26 NVIDIA中端新品登场——丽台PX6800GS TDH显卡
01-28 金山毒霸2006安全组合装
01-29 新的开端——瑞星杀毒软件2006
02-20 惊艳迷你——清华同方imini T20
02-22 新数字家庭——惠普m7399cn媒体中心电脑
02-23 闪存GB时代——百事灵16GB高速闪盘
02-24 CRT的反击——冠捷795F CRT纯平显示器
02-25 讯景PC双震动游戏方向盘/你的脸在哪儿?——罗技QuickCam Fusion摄像头
02-26 CLPA2005年度佳作欣赏
03-20 彪悍龙斗士——华硕W3Z笔记本电脑
03-21 另辟蹊径——XGI Volari 8300显卡
03-22 技术升级——三星TS-H552L光雕刻录机
03-23 方寸之间世界宽——爱国者F1-110X智慧棒闪存/ATI中端生力军——双敏火旋风PCX 1618 Pro显卡
03-24 朴实的优秀——熊猫钛金版2006
03-25 智能的安全助手——诺顿网络安全特警2006超值套装
04-18 无铅环保概念——索尼Q30A DVD刻录机
04-20 整合平台新宠——微星K8NGM-V主板
04-22 宽广世界——AOC 193FW宽屏液晶
04-24 潜力巨大——海盗船XMS3500 1GB×2套装内存/善待你的手——微软人体工学键盘4000
04-26 全能工具包——诺顿电脑大师2006简体中文版
05-18 利剑出鞘——ATI RADEON X1900 XTX显卡
05-20 Napa出世，移动计算迈入双核时代
05-21 双核移动时代——华硕W5F笔记本电脑
05-22 多彩“M300极速豚”鼠标
05-23 DDR2 667渐入主流——金士刚DDR2 667内存/优派“镭影派对”键鼠套装
06-20 终点与起点的交汇——Intel 65nm奔腾处理器
06-26 中端新锐——蓝宝RADEON X1600 Pro白金版显卡
06-28 影音娱乐中心——Nero 7 Premium
07-20 Intel平台新力量——精英C19-A SLI主板
07-21 NV投下的低端惊石——GeForce 7300GS显卡
07-22 光雕刻录机冲线400元——明基DW1655
07-24 AGP平台新军——蓝宝RADEON X1300 AGP黄金版/中端强者——双敏火旋风PCX1628XT Pro显卡
07-26 3DMARK06与3DMARK05测试场景对比
07-28 在崩溃中重生——不死鸟电脑恢复系统标准版
08-20 样张对比——数码单反与消费类数码相机的梅雪之争
08-21 闯入大气层的20英寸宽屏——优派VA2012w LCD
08-22 GeForce 7全面铺开——GeForce 7900/7600系列登场
08-26 价格杀手——金长城A91宽屏液晶显示器
09-20 真正的双PCI-E x16——ATI RD580交叉火力系统
09-22 轻轻松松享受64位——惠普Pavilion a1359cn电脑
09-24 迪兰恒进X1800 GTO显卡/三星Anypro圣系键鼠套装
10-20 最新 vs 最强——顶级ATI CrossFire和NVIDIA SLI系统评测
10-22 挑战双核四卡的承载——技嘉G1-975X主板





最近听闻微软将使用IE收集电脑用户中的Windows是否合法，从而采取措施封杀盗版用户，顿时一身冷汗。假如真的如此，意味着中国广大的电脑用户将遭受比“冲击波”之类病毒更惨重的打击。《谁从正版化中获益》，让读者在了解到中国政府开始重视保护正版软件的同时，又道出了一个广大用户的心声：不是不愿意使用正版软件，而是实在买不起，用不起啊！（快评手 秦国强）

经过4年漫长的等待，2006世界杯终于在德国拉开帷幕了。本期专题企划《我爱世界杯》运用游戏和世界杯密切相关内容相结合的手法，真正道出了大伙期待的真·游戏生活，让人对世界杯更加热爱。（快评手 G[MAGIC]Y）

看完了《来自中国制造的声音》的一组文章后，不仅又让我想起了几年前的那副可怜的黑耳机，也让我看到了中国耳机行业美好的未来。还有什么可说的，现在用外国货的听客赶快来支持我们中国这“强大”的耳机市场吧……（快评手 周虎）

终于迎来了2006年度《大众软件》读者调查活动。它不仅是一次对厂商、产品、游戏和杂志的评测，更使广大读者在参与的同时学习到丰富的知识，对电脑应用、消费和游戏有了新的认识。随着每届读者调查的开展，每届的内容都有所更新；它不仅见证了全球电子科技的迅猛腾飞，也见证了广大读者朋友的成长，更见证了《大众软件》已经逐渐从稚嫩走向成熟。（快评手 cpfhuman）

11期快评手将获得编辑部赠送的瑞星杀毒软件2006年版。

请你点评：针对2006年第13期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.

10-24 为你的P2P搭一座好桥
——阿尔法AFR-G3宽带路由器/多彩网易手键盘与极光豚鼠标
10-26 金山毒霸杀毒U盘
11-20 “便当”清风——明基Joyhub600雅典家用电脑
11-22 NVIDIA千元新秀——双敏速配7628GS Turbo
11-24 桌面怪兽——西部数据Raptor X万转SATA硬盘
11-26 变相怪杰
——漫步者E1100多媒体音箱/独“立”而居——三诺V-51音箱
12-20 新瓶旧酒还是新起点？——AMD AM2接口新处理器
12-22 环保“超人机”——明基FP93G LCD
12-24 “512MB”的诱惑
——RADEON X1600 HM显卡/奋达IC500 2.1音箱
12-26 试探之作——华硕PM17TU液晶显示器
12-27 数据传递守门员——趋势维C片

专栏评述

01-30 2005中国IT行业大事典
02-28 再见“奔腾”？
03-26 弹出窗口，你该拿它怎么办？
04-27 突然博客
05-24 三十而“栗”？IT人的青春门槛
06-29 路过315——走近货比货
07-29 PC-Phone——电信革命进行时
08-28 电脑诞生60周年系列报道之一：时光灿烂
——电脑技术与电影特效
09-25 春日乱弹——IT江湖的几场口水仗
10-27 还有什么可以卖？
11-28 符号时代
12-28 “唤起它们的灵性”——一个数码人的电子梦魇

数字码头

01-37 娱乐之源——电池危机
01-43 无线乐趣——尼康COOLPIX P1数码相机
01-44 另辟蹊径——达音科DN-WM10耳机
02-35 智能手机：让电脑走开！
02-40 革了数码单反的命！——千万像素索尼Cyber-Shot DSC-R1
02-42 与个性共舞——艾利和T10
02-43 平淡之中的精彩——中恒PMP307 MP4播放器
02-44 手机百宝箱
03-33 跟“虫魔王”一起拍月亮——浅谈天文摄影
03-38 抓住快乐瞬间——奥林巴斯SP-700
03-39 数字娱乐平台——盛大易宝（Ez Pod）
03-40 醉翁之意不在酒——苹果iPod数字音乐播放器
03-41 手机百宝箱
04-34 2000元你究竟该怎么花？
04-42 春季里的花蝴蝶——明基X600数码相机
04-43 口袋中的画廊——富士FinePix Z2数码相机
04-44 给你一台随身PC——明基P50智能手机
04-45 手机百宝箱
05-30 明天你究竟是什么？——数码相机伴侣选购
05-36 我们只要音乐！——索尼NW-A1000/3000数字音乐播放器
05-37 掌中电视——明基P330 MP3播放器
05-38 贺岁相机——爱国者DC-V68数码相机
05-39 手机百宝箱
06-35 榨干它！——智能手机进阶应用
06-41 高科技石头——摩托罗拉PEBL U6手机
06-42 来自大变焦卡片机的诱惑——理光Caplio R30
06-43 口袋中的记录者——奥林巴斯WS-200S数码录音器
06-44 手机百宝箱
07-36 百倍狂飙——43款大容量数码存储卡横向评测
07-44 绝色宝贝——BenQ Joybee P205/手机百宝箱
08-37 关注，我们究竟该买谁？
——数码单反与消费类数码相机的梅雪之争
08-43 随身能源站——爱国者动力舱
08-44 电子云豆惹人爱——索尼NW-E303 MP3网络播放器
08-45 音乐终端——明基Joybee P610数字播放器
国产精品，魅力体现——魅族E3C MP3播放器
09-33 玩得就是与众不同——DV另类应用攻略
09-37 玩出色彩！——佳能PowerShot A430数码相机
09-38 初试啼声——明基西门子S88手机
09-39 来自现代工业的美丽视觉——现代PMP-600 MP4播放器
09-40 手机百宝箱
10-34 轻松·旅——数码设备户外快速攻略
10-38 整合之美——BenQ-Siemens E61 MP3手机
10-39 低端专业录音的体验——德劲DE520录音笔
10-40 MP4的完美主义——创新Zen Vison MP4播放器
10-41 反攻数码存储？——胜创“超棒”闪存盘
11-37 来自中国制造的声音——透视国产耳塞的发展与崛起
11-42 手写全能王——好记星E8000学习机
11-43 暗影中的微笑——索尼W50
11-44 轻轻松松拍照片——明基E600数码相机
12-37 一部校园DV影片的诞生实录
12-43 走入超高速时代——两款高速SD卡与高速读卡器性能测试
12-44 iPod的美丽伴侣——iPod Hi-Fi多媒体音箱
12-45 追随音乐的色彩——索尼CE-P MP3播放器

实用软件

01-45 带走我的电影院——便携设备视频制作
01-54 你用什么去冲浪——六款浏览器软件试用对比
01-57 工具快报
01-61 季度装机必备软件推荐
02-45 美丽的代价——桌面美化与资源消耗的矛盾分析
02-54 游戏润滑剂——DirectX的安装、卸载与维护
02-59 中国共享软件
03-43 天上掉馅饼——系统性能优化软件实用指南
03-49 光盘游戏好搭档——五款虚拟光驱软件优劣分析
03-54 工具快报
04-46 网络尽头的眼睛——清除电脑中的木马
04-57 网上采蘑菇——网络信息收集软件
04-62 中国共享软件
05-40 坐山观虎斗——2006年，谁将挑战微软？
05-47 休息，休息一会儿——趣味软件集锦
05-51 迷你软件迷死你——小巧软件的大功能
05-55 工具快报
06-45 严打流氓在行动——赶走你电脑中的“流氓软件”
06-57 懒人有懒福——如何选择优化软件
06-61 中国共享软件
07-45 装修办公桌——打造桌面便捷系统
07-53 接网线的电视——网络电视的百家争鸣
07-57 工具快报
08-46 决战之前——即时通信软件横评
08-61 中国共享软件
09-41 吃软不吃硬——计算机软故障解决指南
09-50 无锅之炊——鉴赏网络操作系统的雏形
09-56 工具快报
10-42 我也玩掌机——掌上电脑模拟软件
10-49 信息时代——个人信息的数字解决方案
10-55 中国共享软件
11-45 新的希望——Vista的新景色
11-53 办公室里的Office——办公软件使用对比
11-59 工具快报
12-46 安全齐步走——全方位保护计算机安全
12-49 与Vista同步
——Windows Media Player 11Beta中文版试用手记
12-59 中国共享软件

@办公室的故事

01-62 Word域应用实例连载（三）——制作新年年历
03-58 Word域应用实例连载（四）——用Word制作试卷
05-59 Word域应用实例连载（五）——公式编辑器
07-61 Office应用实例之——Office打印实例集锦
09-60 Office应用实例之——智能标记
11-63 Office应用实例之文档保护

@幻彩多媒体

02-63 Photoshop处理数码相片攻略

04-53 走进数码时代——Photoshop处理数码相片攻略（二）
06-53 走进数码时代——Photoshop处理数码相片攻略（三）
08-57 移花接木——Photoshop中的抠图技术
10-59 变幻莫测——Photoshop中更改图片的风格
12-55 爱美之心——Photoshop中的照片艺术效果

应用心得

01-65 让Windows XP自动登录与任务计划和平共处
01-66 硬盘错误在线查
01-67 给20年后的自己发个“伊妹儿”/天网防火墙的妙用——查出对方的IP地址
01-68 网络邮盘，用电子邮箱构造网络存储空间
01-69 网络相册，又一选择
01-70 为Windows Server 2003装上视频压缩
01-71 给MSconfig升级
01-72 在线Office随心用/解析KV2006的“副作用”
02-67 “Ghost”你的DVD
02-68 在EmEditor中打造自己的划词搜索
02-69 校园网连接受限问题的解决
02-70 关于驱动程序的几点思考
02-73 清除“流氓软件”又一招
02-74 Google送你免费的“词霸”/网络相册，Flash制作
02-75 一键钟情，轻松打造多媒体键盘
03-61 清理磁盘多面手——Clean Disk Security
03-62 给系统作个“B超”
03-63 开机半死，“兔子”捣乱/偏旁部首工具栏DIY
03-64 电影木马一扫光/火狐代理随心定
03-65 巧取百度大地图
03-66 新办法修复被恶意修改的IE设置
找回Firefox的多页面浏览功能
03-67 用收费QQ头像免费扮靓/解密MSN 8.0最新功能
03-69 幻灯片可协同审阅
04-66 强化你的“网络状态”显示功能
04-67 在Firefox中也玩自动分类下载
04-68 Gtalkr，岂止是聊天
04-69 右键菜单，我最酷
04-70 琐碎文件的“合”与“分”
04-72 巧让掌上电脑阅读任何电子书/极速狂飙自建Windows命令
04-73 瘦身时代，让Windows XP标题栏变苗条
04-74 让资源对程序“取大优先”/WPS也能更新Windows
05-62 自动保存，人人都行/给IE贴上“写保护”
05-63 损坏MP3文件修复实例
05-64 安装摄像头驱动要讲究次序/Google新奇服务一览
05-66 快速揪出非Microsoft自启动服务
优化系统导致金山词霸不能屏幕取词故障
05-67 让Firefox拥有GreenBrowser的收藏栏
05-68 Word“吃图”为哪般
05-69 原来“打开方式”藏在这儿
05-70 处变不惊，系统还原看高招/无效共享巧删除
05-71 KV2005导致ADSL驱动无法安装一例
06-65 给私密信息加上“马赛克”
06-66 开关机的“铁证”/音箱本底噪声消除一例
06-67 为什么Ping的IP不一样？/完美备份博客网文章
06-68 “标”新立异，Firefox标签妙用
06-69 插件，让“WPS文字”更好用
06-71 在Excel中为汉字注音/用视频“装点”桌面
06-72 让多款GPS软件同时运行
06-73 妙查网站信息
06-74 群英荟萃，系统工具大集合
07-65 恢复某些罕见格式的数据一法
07-66 我的BitComet，干干净净
07-67 从容应对桌面图标怪异故障
07-69 安装一个文件，给你四个桌面/两招提高QQ的登录速度
07-70 PPC 2003也能实现一键横屏
07-71 把PDF文档请入视频
07-72 GMailStore，网络邮盘好选择
07-74 Offline Explorer客串网络“嗅探器”/小巧好用MiniQQ
08-65 系统维护，挣脱光盘的束缚
08-67 让MP3的音量不再“参差不齐”
08-68 打破品牌机的“专利”——傻瓜式恢复轻松实现
08-69 让浏览器具有自动翻译功能/Windows安装光盘的输入法定制
08-71 为记事本添加“水印”功能
08-72 让自动更正在其他计算机上也能应用
巧改屏幕分辨率/让Windows XP文件夹打开速度更快
08-73 介于Photoshop和Windows画板之间
09-63 让你一次懒到家——KMPlayer懒人使用大法
09-64 刮目相看，Word又添新本领
09-66 MSN也能“视频秀”
09-67 用AveDesk打造你的全能桌面
09-68 “烤机”好帮手Super PI Mod
09-69 用Intel官方“烤机”软件测试爱机的稳定性
09-70 让系统还原“服从指挥”
09-71 自动代理，轻松浏览
10-63 明明白白打补丁
10-64 远离雷区，服务优化就这么简单
10-65 巧用“自动关机”解放你自己
10-68 疑似木马竟是登录还原惹的祸/我的“自动关机”大不同
10-70 轻松注册Windows控件/专业的绿色软件是这样制作的
10-71 磁盘清理亦能自动化/给硬盘请个贴身保镖
10-72 姓名快速对齐小技巧
11-66 使用QQ网络硬盘，勿需等待/别让“缩略图”偷走你的秘密
11-67 修复硬盘分区表，拯救系统和数据
11-68 全局热键，操作高手的“百宝囊”
11-69 即指即译，不如即划即译
11-70 Bandwidth Monitor Pro，宽带流量我心知
11-71 杀毒软件的另类应用——巧妙查看电脑何时启动
11-72 为IE安装一个网址“嗅探”器/Word显示“吃图”为哪般
11-74 我听歌，你报幕/Win98——对IP修改说“不！”
11-75 让Windows XP自动注销用户/文件名的烦恼
12-67 略施小“技”，解除电信网通互访之痒
12-68 WinRAR与双核心处理器的完美结合
12-69 缝缝补补又三年——简单几招拯救你的报废硬盘
12-70 Word历史记录清理我自有一套
12-71 Word文档保存无效的解决方法
12-72 音乐游戏两不误/搜出来的精彩，全面用好迅雷的搜索技巧
12-75 让QQ显示正确的城市天气预报

@瑞星帮你杀毒

03-70 利用瑞星杀毒软件查杀传奇终结者变种JBA
04-71 用瑞星杀毒软件查杀圣诞快递病毒
05-69 利用瑞星杀毒软件查杀密西木马变种H
06-73 利用瑞星杀毒软件查杀QQ消息发送机变种B
07-73 利用瑞星杀毒软件查杀熔化剂病毒
08-67 利用瑞星杀毒软件查杀QQ播客变种病毒
09-69 利用瑞星杀毒软件查杀传奇终结者变种JKE病毒
10-69 利用瑞星杀毒软件查杀QQ消息发送机变种T病毒
11-73 利用瑞星杀毒软件查杀代理木马变种GZ
12-75 利用瑞星杀毒软件查杀密西木马变种JVW

网络时代

01-74 WWW捕快——搜索荟萃加强版
01-80 休闲地带
02-77 片客——一片一片拼地球
02-80 游离在魔幻与网络边上——看哈利·波特七大悲情人物
02-84 网罗天下
03-71 英雄是这样练成的——从《霍元甲》到网上武术世界
03-75 局域网内的寒假生活——多媒体节目共分享
03-79 休闲地带
04-75 天涯若比邻，Internet网变私用
04-81 网罗天下
05-72 单机已死，同人当立——小议同人游戏
05-76 局域网内的学校生活——当一回宿舍网管
05-81 休闲地带
06-75 BMail——Web 2.0时代邮箱体验
06-79 博客时代的新社区，你拿什么吸引我？
06-82 网罗天下

07-75 狗年养一只属于自己的"狗狗"——Google个性化服务体验
07-79 同学聚会，今年该怎么办？
07-83 休闲地带
08-74 正是江山好风景 网络时代自助行
08-80 网罗天下
09-73 WEB 2.0时代，打造自己的个人门户
09-80 休闲地带
10-73 谁在张扬你的梦想——电视选秀网上寻
10-78 从"百万格子"到"博客众生相"
11-76 从"地图广告"到"Tags经济"——再续"百万格子"
11-80 回望那两千年前的风火岁月——优秀中文三国网站一览
11-83 休闲地带
12-76 美容扮靓不求人——化妆品网站大检索
12-80 在宿舍内共享世界杯大餐
12-83 网罗天下

硬件评析

01-82 化蝶飞——全面挖掘电视卡潜能
01-90 《极品飞车——无间追踪》显示引擎调教指南
02-85 进军DIYer的高级境界——国内MOD佳作赏析
02-89 2006年芯片组前瞻——平淡中见精彩
02-92 市场动态与攒机指南
03-81 拒绝还是接纳？——无处不在的工包配件选购杂谈
03-88 整合的精彩——主流整合显示核心3D性能测试
04-83 新旗舰，新战线——RADEON X1900登场
04-85 无拘方能无束——WLAN安装维护完全指南
04-92 市场动态与攒机指南
05-82 从鸡肋应用看硬件技术的发展
05-88 PC也HiFi——PC数字音频输出方案浅析
06-83 兼容机vs笔记本，总有一款适合您——2006新春电脑购买指南
06-92 市场动态与攒机指南
07-84 3DMark05 SE？——3DMark06重装上阵
07-90 拨开迷雾看CPU——近期主流CPU选购盘点
08-82 数字生活新起点——CeBIT 2006展会现场报道
08-91 攒机周边动态
09-81 视觉享受——PC高清视频跟我玩
09-87 爆发前的寂静——垂直磁化硬盘技术及新品解析
09-91 PC多媒体十年——漫步者系列之一
10-81 挑剔的手、专业的眼——电脑游戏外设导购
10-87 铅禁！——让PC向健康环保前进
10-91 PC多媒体十年——漫步者系列之二
11-84 集成显卡的革命——最新整合芯片组前瞻
11-88 来自中国制造的声音——乐之邦声卡与PC音频解码器评测
12-84 我的地盘我做主——主板特色技术一览
12-88 暑期AGP显卡升级攻略
12-93 PC多媒体十年——漫步者系列之三
12-94 市场动态

娱乐篇

专题企划

01-106 2005中国电脑游戏产业报告
02-106 过节——今年除夕你是否会在游戏中度过？
03-106 魔兽中你不知道的世界——插件、视频与资源提取
04-106 勇敢者的游戏——伟大的游戏公司和他们的处女作
05-106 二战题材游戏的创意与缺失
06-106 中国网络游戏产业何去何从？
——对"中国网络游戏行业标志企业"的探讨
07-106 会长手册——浅谈公会管理艺术
08-106 我们卖道具——对于网络游戏免费的思考
09-106 "霸王条款"下的游戏人生
10-106 下一个会是谁？——GDC 2006全面报道
11-106 我爱世界杯
12-106 游戏者的盛宴——E3 2006全景报道

前线地带

01-132 上市游戏热报
02-119 2006年期待佳作大赏
03-118 声音主导一切——《节拍器》图文前瞻
03-120 帕拉世界
03-122 最高指挥官
03-126 上市游戏热报
04-119 哥特王朝3
04-123 上市游戏热报
05-118 无冬之夜2
05-120 闪点行动2
05-121 断剑——死亡天使
05-122 恺撒大帝IV
05-124 上市游戏热报
06-118 前线——转折点
06-120 时空游侠
06-122 重装卡车——末日浩劫
06-124 教父
06-125 上市游戏热报
07-118 2006年资料片集中营
07-129 上市游戏热报
08-118 斯巴达——古代战争
08-120 敌对领域——雷神战争
08-124 上市游戏热报
09-119 艾伦·韦克
09-121 人魔大战——《七王国——征服》
09-122 荣誉勋章——神兵空降
09-125 上市游戏热报
10-118 你是空的
10-120 武装空袭
10-121 13世纪——剑与荣誉
10-122 上市游戏热报
11-122 "虚幻3"引擎的怒吼——《战争机器》图文前瞻
11-125 抵消计划
11-128 上市游戏热报
12-140 上市游戏热报

@游戏试炼场

03-124 英雄传说VI——空之轨迹（中文版）试玩手札
04-121 美女与野兽的故事——《金刚》试玩手扎
07-127 《盟军敢死队——打击力量》试玩手札
08-122 《三国志11》体验报告
09-123 《上古卷轴IV——湮没》初体验
11-126 难掩欣喜——《魔法门之英雄无敌V》初体验

锋利的盾

01-134 TOP10之十大偷师——FIFA借鉴WE纵横谈
01-137 娱乐与真实的何去何从——《极品飞车——无间追踪》
02-131 燃烧的血——评《使命召唤2》
02-132 信仰的力量——谈《文明IV》的两大设定
02-133 在《黑与白2》中成为上帝？
02-135 疯狂并快乐——评《英雄萨姆2》
03-128 遥望神坛——回头看"时之砂"三部曲
03-130 拯救大兵雷神——谈《雷神之锤4》
04-125 2005，被遗忘的角落
04-128 一个人的电脑帝国——谈谈《电影大亨》
05-127 世无英雄，豚犬辈得执牛耳矣——谈"足球经理"们
05-129 反派游戏探讨——评《僵尸斯塔布斯》
06-126 游戏与女性的火星乱侃
06-129 精品是这样炼成的
——《英雄传说VI——空之轨迹》简体中文版
07-130 大明星之梦——《明星志愿3》
07-132 再战彩虹——评《霹雳小组4——斯氏集团》
08-126 大块头等于大智慧？——评《指环王——中土大战2》
08-128 画虎类犬——《彩虹六号——禁闭》
09-127 闲谈移植——写在《生化危机4》PC版到来之前
09-129 盟军敢死队的"覆灭"——评《盟军敢死队——打击力量》

09-131 根正苗红的黑帮生涯——评《教父》
10-124 也说轮回——关于《古墓丽影——传说》的二三事
10-127 是谁谋害了“大富翁”？
11-130 三人评三国，谁言得汝心？——《三国志11》纵横谈
11-133 浅析即时战略游戏的思想流派
12-142 敢问路在何方？——从《上古卷轴IV——湮没》说起

攻城略地

01-139 黑客帝国——尼奥之路
01-148 影视艺术的虚拟人生——电影大亨
02-137 龙晶传奇
02-145 波斯王子——王者无双
03-132 咕噜小天使
03-142 鬼武者3——恶魔围攻
03-148 《极品飞车——无间追踪》极限指导教程
04-130 英雄传说VI——空之轨迹
04-146 漫步于历史长河——《文明IV》编年史
05-131 明星志愿3
05-148 金刚
06-131 幽浮——余震
06-141 代号——装甲2
07-134 彩虹六号——禁闭
07-145 地球帝国II——霸权艺术
07-152 工人物语——国王遗产之传奇
08-130 《三国群英传VI》·征伐宝典
08-141 星球大战——帝国战争
09-133 盟军敢死队——打击力量
09-144 《三国志11》霸业宝典
10-129 《三国志11》高级进阶指南
10-135 上古卷轴IV——湮没
10-146 魔戒——中土大战2
11-135 古墓丽影——传说
11-151 全方位战士——十锤
12-145 咒语力量2——暗影战争

在线争锋

01-162 双周聚焦
01-164 免费的午餐与最后的晚餐
01-166 EVE Online——浩瀚宇宙的自由枪骑兵
01-168 《水浒Q传》——第109位有缘人
01-169 《疯狂卡丁车》——卡通赛车新品
01-170 《大唐》百花宫入门指引
01-171 《傲世Online》内测版新系统解说
01-172 《少林传奇》新开放系统特色介绍
01-173 《完美世界》主线任务难点攻略
01-174 《魔兽世界》黑翼之巢各职业指南（上）
01-176 玩家空间：和梁宇聊《飚车》
02-157 双周聚焦
02-159 从《三国策IV》进军日韩说起
02-161 《一骑当千》职业设定独家披露
02-163 《英雄Online》——韩国人的武侠梦
02-164 S.O.S试玩第一印象
02-165 《征途》新人修炼要点
02-166 《天地玄门》剑客新手攻略
02-167 《国度·RF Online》B族机甲职业分析
02-168 《魔力宝贝5.0》全新任务指南
02-169 《完美世界》道具合成系统浅析
02-170 《魔兽世界》黑翼之巢各职业指南（下）
02-171 玩家空间：《街头篮球》TGT战队访谈
03-158 双周聚焦
03-160 反思EQ2——写在EQ2无限期推迟收费之后
03-162 《魔兽世界》1.9版种族职业分析
03-164 《街头篮球》小前锋技术指导
03-165 《天堂II》肆章个性道具初体验
03-166 《傲世Online》新人修炼与魏国任务指引
03-169 《跑跑卡丁车》——《泡泡堂》赛车版
03-170 《魔域》导师系统剖析
03-171 《飚车》新TP配件改装技巧
03-172 玩家空间：《少林传奇》周边赏
04-157 双周聚焦
04-159 论《魔兽世界》的“RP”
04-161 星战来袭？——体验《星球大战——星系》
04-163 《疯狂赛车》——疯狂地漂移
04-164 《封神榜》最新资料片《即时国战》
04-165 《完美世界》新春新增内容前瞻
04-166 《疯狂卡丁车》封测体验报告
04-167 《水浒Q传》新手五步教学
04-168 《树世界》新手入门必读
04-169 《国度·RF Online》C族特化系统浅析
04-170 玩家空间：从游戏到事业
——访《梦幻西游》玩家“天堂瑞瑞”
05-158 双周聚焦
05-160 Cosplay进行时
05-162 《楼兰》——东西文化的再交汇
05-163 《跑跑卡丁车》飞驰初体验
05-164 《天堂II》肆章钓鱼系统体验记
05-165 《轩辕II——飞天历险》蛊师职业技能分析
05-166 《天地玄门》蛮力铁匠锤炼之路
05-167 《大唐》新手要点攻略
05-168 《傲世Online》打造系统详细资料
05-169 《魔域》幻兽系统详解
05-170 《少林传奇》新增主线任务详解
05-171 愿圣光怜悯我们——《魔兽世界》1.9版圣骑士天赋详析
05-174 玩家空间：游戏台历特色赏
06-155 双周聚焦
06-157 问天下谁是英雄？——安其拉开门背后的故事
06-160 大陆网络游戏开发团队系列之三十六
——游戏改良实验：走访北京娱教网络科技有限公司
06-162 真正的冒险——《龙与地下城Online》欧服见闻记
06-164 《新石器时代》——经典重装上阵
06-165 《骑士2.0》——奇幻网游的新变革
06-166 《跑跑卡丁车》道具使用技巧
06-167 《超级舞者》高级曲目键位指导
06-168 《挑战》血驱魔解析
06-169 EVE Online技能系统初步分析
06-170 玩家空间：关于《天骄II》的苦与乐
07-159 双周聚焦
07-161 “活死人”的困境——为一名网游玩家募捐的背后
07-163 《魔兽世界》安其拉废墟副本详细流程
07-168 《大唐风云》——称雄隋末乱世
07-169 《英雄Online》3.10版新增内容一览
07-170 《街头篮球》中锋经验总结
07-171 《天地玄门》勤劳致富心得
07-172 《魔域》法师生存指南
07-174 玩家空间：爱屋及乌的《完美世界》
08-152 双周聚焦
08-154 艾泽拉斯的上空晴空万里——《魔兽世界》315罢玩事件后续
08-156 大陆网络游戏开发团队系列之三十七
——我想吃糖果……：访游戏学院糖果工作室
08-158 《真·三国无双BB》首发全面介绍
08-160 《劲乐团2》——更酷炫的3D音乐秀
08-161 《江山》——如此多娇
08-162 《阿猫阿狗大作战Online》——新木桶镇战记
08-163 《机动战士敢达在线》——亲历一年战争
08-164 EVE Online战斗系技能修习指引
08-166 《完美世界》另类玩法经验谈
08-167 《傲世Online》弓箭手终极修炼法
08-168 《挑战》PK深入分析
08-169 玩家空间：始终如一的“幽怜草”
09-160 双周聚焦
09-162 中科院制造——走近八六三计划网络游戏研究项目
09-164 《华夏II》——华夏大陆战端再起
09-165 ArchLord——成为“至高领主”
09-166 《大话春秋》——将恶搞进行到底
09-167 《新郑和Online》——海洋上的陆地战
09-168 《跑跑卡丁车》中国特色版初窥
09-169 《完美世界》新种族“妖精”一览

09-170 《天地玄门》"怪怪宠"全面解析
09-171 《树世界》亚历阿巴特初始任务指南
09-172 《魔域》战士之公测体验
09-174 久游网最新周边
10-153 双周聚焦
10-155 一个"金币民工"的最后自白
10-157 《劲爆足球》——像小罗那样踢球
10-158 《梦世界》——充满变数的梦幻世界
10-159 《凤舞天骄》——重温战国旧梦
10-160 《飘流幻境》——新荒岛奇遇记
10-161 《明星3缺1 Online》——和偶像一起休闲
10-162 《QQ音速》二次内测新元素概览
10-163 《万王之王2》大改版全新接触
10-164 《大唐豪侠》武器打造之路
10-166 EVE Online船只及装备选配指南
10-167 《魔兽世界》安其拉神庙副本Boss攻略（上）
10-170 玩家空间：春季时装秀——亲临《天地玄门》神使降临活动
11-160 双周聚焦
11-162 好梦一日游——也看《魔兽世界》中的"新兴行业"
11-164 "越野越武侠"——《剑网Ⅱ》全国超级玩家排名赛的背后
11-165 大陆网络游戏开发团队系列之三十八
——再战巅峰，重访北京游戏巅峰《仙侣奇缘Ⅱ》开发团队
11-167 《宝宝总动员》——赛车宝宝大作战
11-168 《乱世三国》——扮演你自己的三国
11-169 《华夏Ⅱ》双面职业深入剖析
11-170 《挑战》狂战士职业展望
11-171 《机甲世纪》内测版前瞻
11-172 《奇迹》新版本六大特色
11-173 《龙与地下城Online》简易新手指南
11-174 《树世界》中期赚钱心得
11-175 《街头篮球》常规阵容战术指导
11-176 玩家空间：《剑网Ⅱ》全国海选七仙女的点点滴滴
12-157 双周聚焦
12-159 决战"星战前夜"——聚焦EVE国服第一战（重点文章）
12-161 《魔兽世界》安其拉神庙副本Boss攻略（下）（重点文章）
12-164 《超级舞者》《星座情缘》新版介绍
12-165 《华夏Ⅱ》势力体系详解
12-166 《传世Online》——面向中国人的西方奇幻
12-168 《机动战士敢达在线》任务系统新手教程
12-169 《万王之王2》内测版新手指引
12-170 《大唐豪侠》蜀山派连招释疑
12-171 《龙与地下城Online》副本入门指导
12-172 《完美世界》升仙入魔心得
12-173 《真封神之天尊地魔》风舞者修炼心得
12-174 玩家空间："完美"的演唱会

极限竞技

01-177 让我们来谱写历史！——WCG半决赛现场纪实
01-181 《刀剑Online》"斗神"竞技实战分析
02-172 从Sky夺冠带来的Human战术思考
02-176 逆转的时刻——WEG2005 CJ杯总决赛现场直击
03-173 中国人自己的星际联赛！——第四届PLU星际个人联赛精彩战报
03-177 鬼王厚积薄发，风暴人族兵败龟岛
03-179 刀剑争雄，斗神出世——搜狐2005斗神挑战赛总决赛现场纪实
04-171 热战新时代——《帝国时代Ⅲ》对战完全手册（一）
04-174 而今迈步从头越——wNv和中国CS的2005年
05-175 人间凶器，英雄杀手
05-179 来自世界的声音——2005全球电竞要事回眸
06-171 StarWarⅡ——汇集魔兽群星的电竞盛宴
06-175 热战新时代——《帝国时代Ⅲ》对战完全手册（二）
07-175 一半蓝调一半火焰——忧郁王子Sweet登顶记
07-179 游走在电子竞技的边缘——非主流竞技游戏初探
08-170 魔兽建筑学的研究
08-174 中国，我们到了——3D战队访华北京站纪实
09-175 华彩瞬间——StarWar2经典对局
09-179 热战新时代——《帝国时代Ⅲ》对战完全手册（三）
10-171 巅峰秘报！——韩国星际职业联赛泄露录像精彩战报
10-175 八骏齐骋WEG 试看天下谁争锋
11-177 决战杭州——2006 WEG大师杯赛全程纪实
12-175 步入殿堂的时刻——2006 WEG大师赛后的思考

龙门茶社

02-179 关于战士、骑士、圣骑士的杂谈
04-177 人人都爱僵尸
06-178 游戏建筑的设计源泉
08-177 垒筑连云北倚山——城墙上的战争
10-178 游戏战争随谈
12-178 闲谈中华大神们的前世今生

游戏剧场

01-186 游戏小说——永远的洛里特山谷（下）
01-188 2005年游戏剧场最佳作品评选
01-189 2005的游戏小说
02-186 游戏小说：我只想死一次
02-188 游戏散文：游戏岁月（上）
03-185 游戏小说：再见，战友
03-187 游戏散文：游戏中的婚姻
03-188 游戏散文：游戏岁月（下）
04-186 游戏小说：杀龙·逆袭篇
05-186 游戏小说：杀龙·邂逅篇
06-186 游戏小说：杀龙·变奏篇
07-186 游戏小说：杀龙·流星篇
08-186 游戏小说：我是兜兜
09-186 游戏小说：黎明将至（连载一）
10-186 游戏小说：黎明将至（连载二）
11-186 游戏小说：黎明将至（完结篇）
12-186 新书介绍：艾泽拉斯传说——我们的魔兽世界
12-187 游戏散文：《三国志·魏书》之《诸葛亮传》
12-188 游戏散文：幻影流光

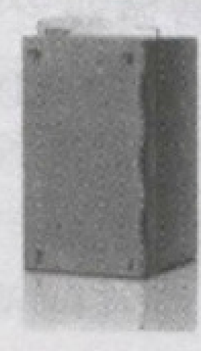
TOP TEN

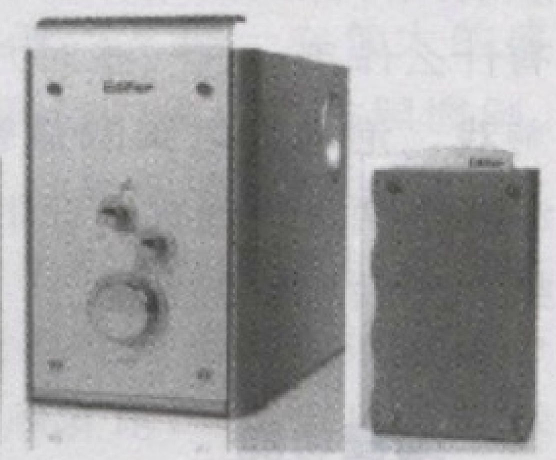
01-190 晶合聊天室
01-191 月报——游戏的王道
01-192 TOP TEN——我正在玩的游戏
02-189 晶合聊天室
02-191 榜主随笔：难以理解
02-192 热门软件排行榜
03-189 晶合聊天室
03-191 榜评：没头脑和不高兴
03-192 我正在玩的游戏
04-189 晶合聊天室
04-191 榜主随笔：从审美疲劳到软件PK
04-192 热门软件排行榜
05-189 晶合聊天室
05-191 榜评：失去的专业精神
05-192 我正在玩的游戏
06-189 晶合聊天室：如果我们使用的软件都是女性开发的……
06-191 榜主随笔：谈点榜单之外的内容
06-192 热门软件排行榜
07-189 晶合聊天室：选择了现在的服务器，你后悔么？
07-191 榜主随笔：真正的排行榜
07-192 我正在玩的游戏
08-189 晶合聊天室：关于"软件版本号"之杂谈
08-191 榜主随笔：热门软件，你用不用？
08-192 热门软件排行榜
09-189 晶合聊天室：一款网游你能玩多久？
09-191 新排行榜？老排行榜？
09-192 我正在玩的游戏
10-189 晶合聊天室：第一次使用软件的经历
10-191 榜主随笔："弹"榜
10-192 热门软件排行榜
11-189 晶合聊天室：最令你感动的游戏瞬间
11-191 榜主随笔：由三蹦子说开去
11-192 我正在玩的游戏
12-189 晶合聊天室：论杀毒软件
12-191 榜主随笔：逝去的辉煌
12-192 热门软件排行榜

十年漫步者，踏足辉煌路

漫步者十年经典产品回顾系列（下）

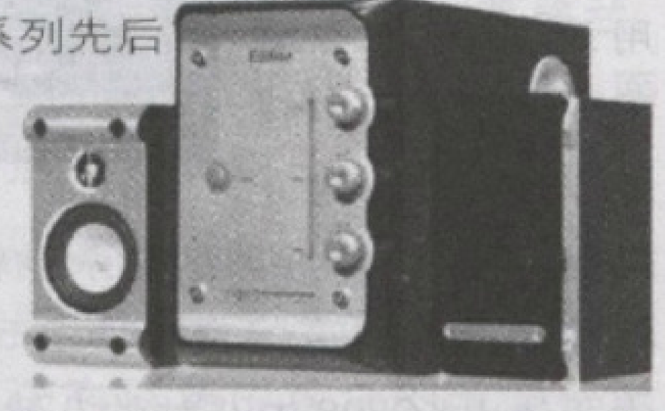
2002 年　Edifier R331T





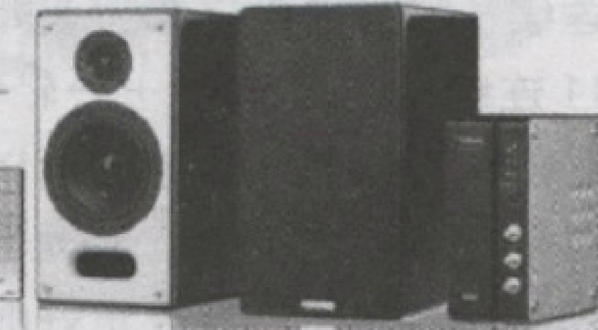
R331T 这个在当时很超前的时尚音箱的出现，显示了 Edifier 在时尚这一环节也极具想象力。全铝质的面板，具有 5 英寸大口径扬声器的超重低音炮，以及两分频设计的卫星箱，再加上当时在家电上才有的面板旋钮设计——音量、重低音、高音调节的电镀旋钮（设计灵感来自水滴），配上幽蓝色电源指示灯，独具匠心的双曲面倒相孔，这些超前的时尚元素共同构成了这款豪华的精品 2.1 音箱。整体看上去刚柔兼济，趋向于小型家电的外观，就是在今天看来也是一款很具有视觉冲击力的产品。

2003 年　Edifier E3100



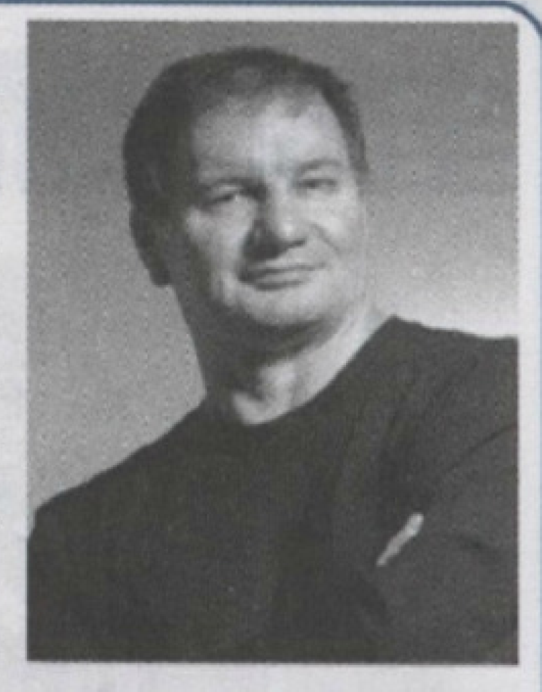
在经典R系列和高端S系列先后登台之后，Edifier 的后起之秀——E 系列登场了，作为极具市场竞争力的时尚新款产品系列，此系列产品不仅在电子、电声、工艺等方面有了较大的提升，更在材料、造型设计上紧紧把握时尚的脉搏。R3100 正是该系统的首推之作，纯正血统的全木质音箱融合了漫步者音频艺术（The Audio Artist）理念，专利的双曲面倒相孔设计，嵌入式全铝面板，动态引擎调节旋钮，全功能调节前置，功放电路低噪声设计，采用运放之皇 NE5532 确保前级信号高质驱动使低音更为结实有力，为了不使喷砂铝质面板显得过于生冷，设计师别具匠心地为其表现添加了靓丽的橙色导光带和旋钮外圈，使得整体感觉既简约脱俗，同时又极具亲和力。这款产品一经上市，便获得好评如潮，市场反应极其强烈，至今还具有极高的人气，还是许多媒体PC 音箱排行榜上的常客。

2004 年　Edifier S2000



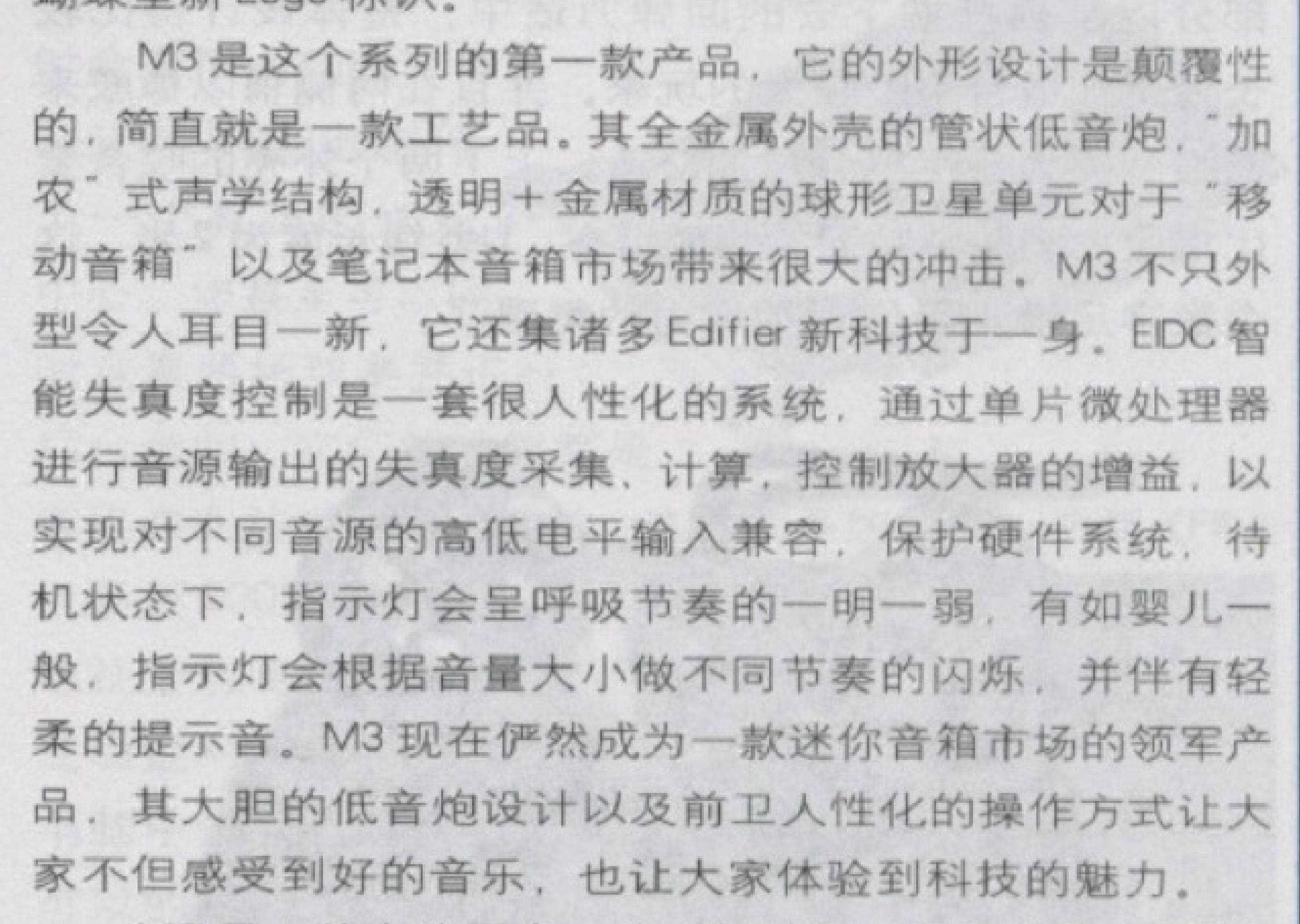
当 Edifier 计划设计研发一款集音质、外观、功能于一体的高档立体声多媒体的消息传出后，S2000 这个神秘的产品就在计划目标一次又一次地被提高，而发布一次又一次地延期中牵动着发烧友的神经。在 2004 年底这个姗姗来迟的主角，刚一现身便赢得无数赞许目光。这是由音响大师菲尔.琼斯主持设计的一款高档音箱，它有着众多令人炫目的亮点：外置大功率功放、外置的解码器模块、主持的声学设计、真正的钢琴漆工艺……，让众多发烧友眼前一亮，Edifier 在高端市场的第一次出手就显得不凡，Edifier 展示了一个配置很高的音乐欣赏平台，这是一种既时尚又有足够音乐品味的享受型平台，在相当长的一段时间内，S2000 会作为高端立体声音箱市场上一款旗帜性产品存在，因为，到现在为止，还没有一款高端立体声音箱提供了这么豪华的配置以及最简单的操控感受。

（附：菲尔.琼斯简介 http://www.philjonesbass.com/）



对音乐的迷恋使菲尔.琼斯（Phil Jones）很年轻就成为出色的贝斯手，后来成为英国Vitavox公司的音响工程师，研发出Hi-Fi领域著名的 AE-1 高保真音箱后，创建美国 AAD 音响发展有限公司。他结识漫步者以后，就坚定了扎根中国的信心。菲尔和漫步者一样，有一颗热忱负责的心。他不是临时来为漫步者充门面的，他全程参与漫步者高端产品的研发，S2000 上市时间之所以一再拖延，正是由于他对音质的苛求，绝不敷衍消费者的态度。现在，如果你去深圳漫步者基地，经常会看到他在晴朗的傍晚，邀请大家去为他的露天乐队捧场……

2005 年　EdifierM3 /M2



M 系列是 Edifier 一个全新的系列，M 代表了很多意思，Music、Mini、My……等等意思，外形上追求小巧，感受上追求自我。“移动漫步者”的品牌理念也随之而来。M 系列产品起用新的“Edifier Mobile 移动漫步者”的蝴蝶型新 Logo 标识。

M3 是这个系列的第一款产品，它的外形设计是颠覆性的，简直就是一款工艺品。其全金属外壳的管状低音炮，“加农”式声学结构，透明＋金属材质的球形卫星单元对于“移动音箱”以及笔记本音箱市场带来很大的冲击。M3 不只外型令人耳目一新，它还集诸多 Edifier 新科技于一身。EIDC 智能失真度控制是一套很人性化的系统，通过单片微处理器进行音源输出的失真度采集、计算，控制放大器的增益，以实现对不同音源的高低电平输入兼容，保护硬件系统，待机状态下，指示灯会呈呼吸节奏的一明一弱，有如婴儿一般，指示灯会根据音量大小做不同节奏的闪烁，并伴有轻柔的提示音。M3 现在俨然成为一款迷你音箱市场的领军产品，其大胆的低音炮设计以及前卫人性化的操作方式让大家不但感受到好的音乐，也让大家体验到科技的魅力。

M2 是一款个头很小、造型很酷却又很传统的小音箱，其本身的两只音箱总让人误以为这是一套 2.1 音箱中的卫星箱，事实上 M2 仅由这两个拳头大的小音箱构成，就是通常所说的 2.0 结构。它只有拳头大小，却有着不一样的魅力，M2 在外形的设计风格几乎是在沿用设计书架箱的一些常用手法，唯一的不同是其体积变得非常的小，并且外形有着 S2000 的风骨，这样的设计理念让人觉得很新鲜很有创意。在漫步者 M 系产品当中，M2 虽然不是最贵的一款，却是音质最好的一款，在 M2 的专用扬声器设计中，甚至使用了大体积的高磁能铝铁硼磁体，这种高磁密度材料以往仅仅使用于较为高级的高音扬声器制造。扬声器整体缩小时，音质仍旧得到了强有力的保障。M2 在中高频尤其是中频偏高部分都有着出色的表现，其音质相对其他移动音箱和笔记本音箱来说有着天壤之别。它为在小体积前提下提供优秀音质作出了一个最佳的实例示范。M2 上市以来获得媒体狂热追捧，在不少媒体的评测中，认为“M2 是当前音质最好的微型音箱”。音质出众，很多用户寻思着将 M2 使用到其他领域，例如作为床头音响使用。

全能之王——北通新产品战戟推荐

在电脑上玩一些对于输入要求比较高的游戏时，有些玩家也许会觉得控制难以适应，往往因为紧张或者是其他原因不能成功地实现一些难度较高的动作。不过现在大家终于可以不用担心了，北通电子推出的最新一款pc游戏手柄北通硬编程手柄战戟BTP-2118将为您打消这个顾虑，这款手柄是目前市面上唯一一款带有芯片硬件编程功能的游戏手柄，并且基于国产品牌之中北通一向不错的口碑，相信会给玩家带来更加舒适的游戏感受。

外观篇：

这次推出的战戟外观分为红／白和黑／白两种外观，按键的布局也都是继承的PS标准布局，玩过PS系列家用游戏机的玩家都不会有陌生的感觉。把手部分的塑料材质打磨得相当细腻，并且由于手柄的颜色来自于塑料材质本身，所以不会因为摩擦而出现掉色。十字键部分以及摇杆按下去的回弹力适中，整体设计得比较长，更加适合手型较大的玩家。并且在两侧辅以橡胶来增强摩擦力，手感会愈加舒适。上下两个外壳的咬合要比市面上一些杂牌型的紧致得多，Usb线长度为2米，这个数字足够满足你保护视力的需要了。



振动以及灵敏度篇：

手柄的驱动兼容良好，在XP操作系统的情况下，只需要插入USB口就可以直接使用了。这一次的手柄依然支持震动，而且可以选择震动的频率以及强度。不过感觉这个设定没有太大的用处，因为现有的震动手柄都是采用偏心金属块旋转的方式来模拟震动，并且没有什么技术上的不同。既然都是采用同一模式，而偏心金属块旋转又不会有什么技术含量，感觉起来自然也就差不多了。不过尽管没有什么不同，手柄对于该震动游戏的支持度仍然算不错的，如果你喜欢震动的感觉，这款手柄的确还是能满足你的需要。关于游戏的灵敏度设定，一般的大开大阖的动作游戏和格斗游戏之中，基本上不会有什么作用，在一些对方向精确度比较高的游戏如射击游戏，泡泡龙之类的益智游戏之中会表现得有用一些。游戏手柄支持连发，在射击游戏以及ACT横轴清版过关类之中会比较好用。

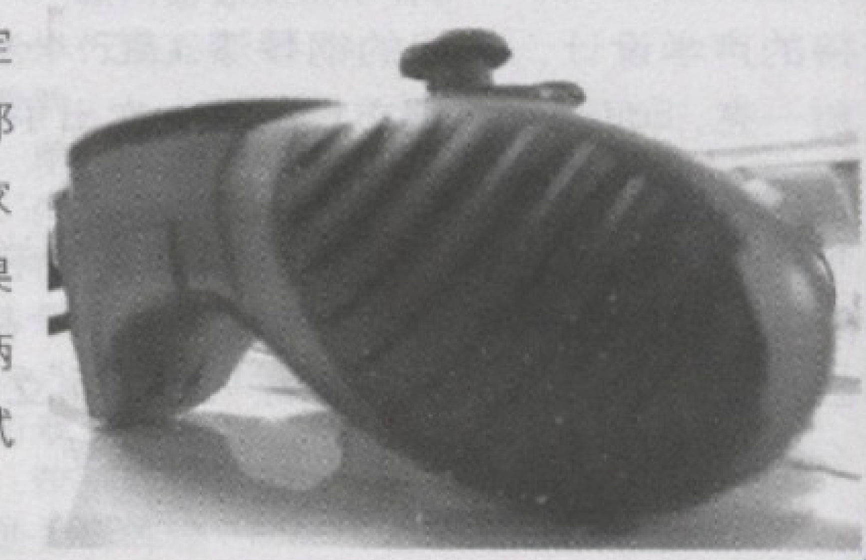
编程功能



这个功能相信对于那些不太擅长格斗游戏中的复杂连续输入的人有点帮助。游戏的5～8号键位专门用来支持这种编程，例如你可以将↓↘→↘↓↙←＋轻拳（A）这种经典的必杀编辑到5号键位上，真正用来格斗的时候就可以直接按下5号键来代替上述纷繁的操作，使出KOF98中八神的八稚女了。不过令人遗憾的是，这样的硬编程并不支持智能反向化，也就是说，如果你在一边设置了↓↘→↘↓↙←＋轻拳（A），去到另一边的时候并不能发出同样的招式，因为这时候的方向反了。拿八神做例子来说，这个时候出来的就是八酒杯。为了解决这个问题，你不得再设置6～8之中的另一个为↓↙←↘↓↘→＋轻拳（A）来方便需要，此时4个键位就显得有些不够用了。

还有一点要说的，就是这个编程的效果在真正使用连续技的时候会打上一点折扣，譬如97之中八神的经典11连续技轻脚（B）＋→轻拳（A）x2+↓↘→↘↓↙←＋轻拳（A）按照理论是可以成为轻脚（B）＋→轻拳（A）x2+5号动作按键的，但是真正实施起来，就会因为前面的动作对后面已经设定好的键位产生不良影响而导致全套动作失误。

无论如何，在近期推出的国产手柄之中，战戟的优良品质还是可圈可点的，舒适的手感，协调的震动能力，方便的可编程设定以及精确的操作都让其成为PC玩家不二的选择。如果你近期有购入手柄的想法，不妨试试这款产品。



勇夺世界杯！FIFA世界杯版足球游戏预警装备！

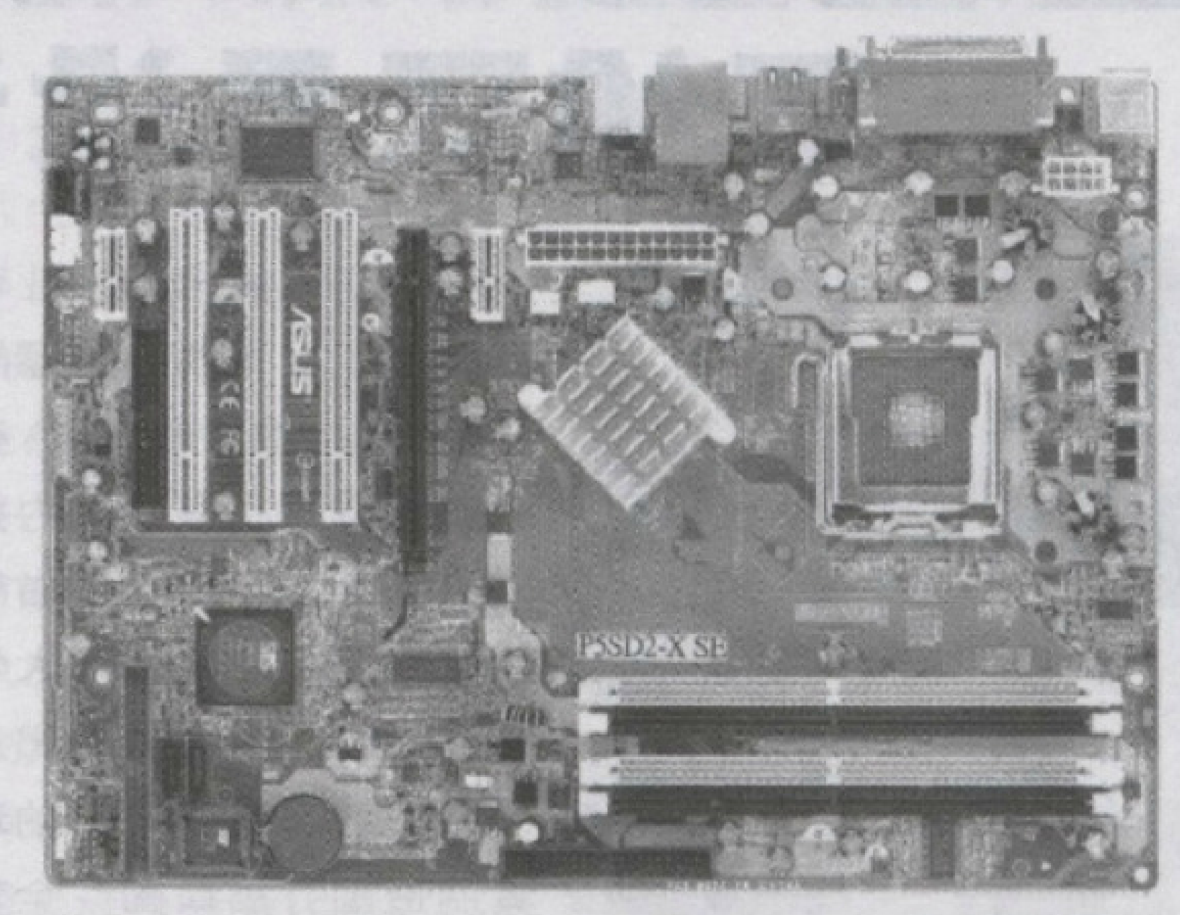
2006，因为就在6月9日，第18届世界杯足球赛已在德国举办，这对于足球迷来说又是一次伟大的盛宴！足球在这个时期成为全球瞩目的焦点，按照惯例，FIFA足球也推出了全新的FIFA世界杯版足球游戏。这对于每一个足球迷而言都是无法割舍的足球盛宴！您是否已经迫不及待打开FIFA世界杯带着喜爱的球队一路过关斩将？又或准备和其他朋友用FIFA世界杯足球游戏一较高下？还是也希望将世界杯的全程比赛录下来作为日后回味的经典？为了这一切，您当然要考虑装一台全新的电脑了。

《FIFA世界杯2006》这款游戏是专门为06德国世界杯开发的游戏，它相对于较为成熟的《FIFA2006》来说主要是针对世界杯参赛球队而设计的，登场的球队包括了此次世界杯32强阿根廷、巴西、法国、英格兰、西班牙、荷兰……等著名世界国家代表队。另外在画面上的表现也可谓是更上一层楼，其中一些强队的明星球员将会完全按照真人原型制作，神态惟妙惟肖，此外在球场大环境的描绘上也将会做得非常出色，我们所熟知的草皮和阴影效果，还有球场中观众的改进都能让人满意，在世界杯开始前，这恐怕是让人最兴奋的足球游戏了。



考虑到一台新的计算机不仅是要玩《FIFA世界杯2006》这款游戏，它还将肩负起世界杯期间家庭娱乐中心的大任。从录制视频直播，到视频压缩处理、视频共享，甚至最终的刻录保存，其搭配是很讲究的。我们不仅需要一台价格合理的PC，还希望这台PC能够拥有非常好的稳定性，并且用最低的成本要实现最好的游戏、视频处理性能。对于这样一台PC，我们要选择什么样的配件呢？而拥有数字家庭娱乐功能的电脑将是您最有性价比，也是最可信赖的世界杯欢乐平台！

在这套配置中，PentiumD 805是一款双核处理器，采用90nm的制程，核心代号为SmithField，核心步进为B0，它的处理核心面积为206平方毫米。作为目前最便宜的双核心处理器，PentiumD 805沿用了目前Intel平台的主力架构LGA775接口，它的实际主频为2.66GHz，外频则

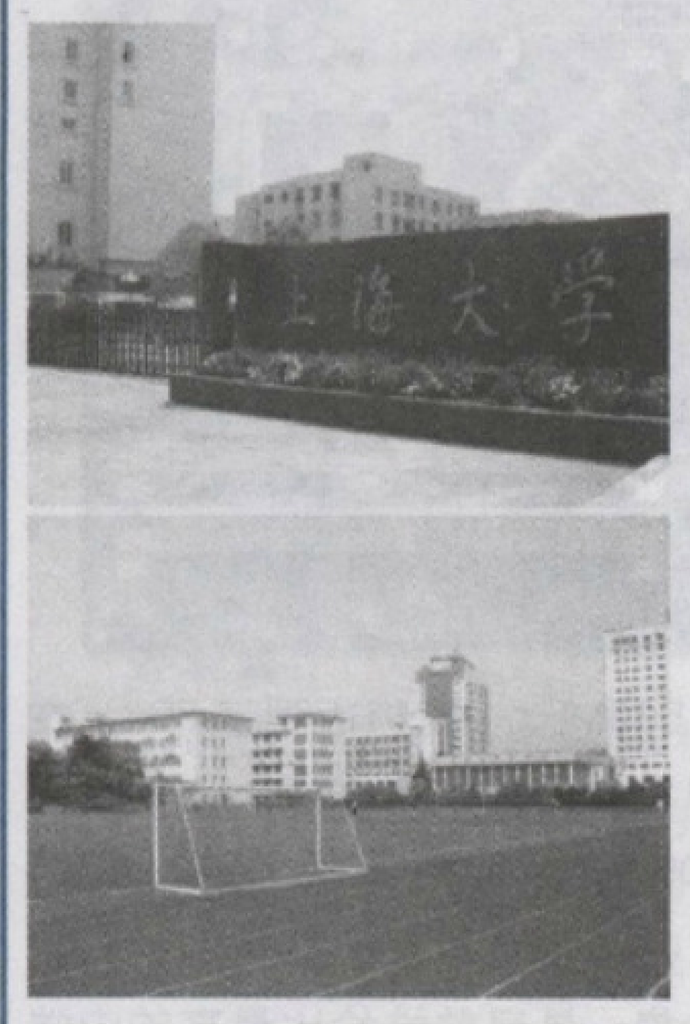


相应为133MHz，FSB则为533MHz，倍频达到了20x。在二级缓存方面它配备了2M容量，其中每个核心分别占用1M L2 Cache，PentiumD 805支持MMX、SSE、SSE2、SSE3多媒体指令集和EM64T（Intel Extended Memory 64 Technology）64位运算指令集，是目前性价比最高的中端处理器。拥有了它，我们在处理视频时会有很大的效率提升，并且还可以将电脑作为一个真正的娱乐中心，您甚至可以同时观看两场球赛并进行后台录制！它们的功能都是实实在在贴近我们生活的，这样的系统即便一边玩《FIFA世界杯2006》并一边通过电视卡观看足球比赛而且还通过网络向家里的其他电脑中传输实时视频都是可以的，而它们的总体价格也并不算昂贵，您还有什么可挑剔的呢？



主要配件	推　荐	入选理由
CPU	PentiumD 805	散包价约1020元，双核处理器性能强劲，极具性价比
主板	华硕P5SD2-X	售价666元，支持双核，最具性价比的双核主板。
显卡	华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M	售价1188元，价格合理，做工精良，特色功能有助于提升游戏体验。
内存	富豪2*1G DDR2 667	高档内存颗粒，大容量价格最实惠。
硬盘	日立Deskstar K250 160G 7200转	硬盘老品牌，规格先进，160G满足使用要求
显示器	华硕PM17TU 17寸LCD	3ms灰阶响应时间，500流明超高亮度(max.)，高保真立体声音箱(2.5W x 2)，不足3000元尽享华硕高品质游戏魅力

上海大学CIA游戏动画13期 三维玩具设计新专业正式招生



为了系统培养专业玩具设计人才，缓解人才紧缺的局面，上海大学与CIA数码科技合作率先在国内推出三维玩具设计专业，首期班将在7月底与上海大学CIA第十三期班同步推出。

我国是世界最大的玩具制造国、出口国，全球近75%的玩具为中国制造。美国、欧洲、日本和其他国家市场销售的玩具，大多数都是在中国生产加工的。据各国玩具协会提供的数据统计，2003年美国从中国进口玩具161亿美元，占其玩具进口总额的76.5%；欧洲从中国进口玩具60亿美元，占其玩具进口总额的75.5%；日本从中国进口13亿美元，占其玩具进口总额的86%。由于欧美和日本玩具大公司将他们的玩具生产基地迁移至中国大陆，带动了中国玩具加工技术水平的快速提高，产品质量也稳步上升，企业规模也不断发展壮大。据不完全统计，2003年全国已有玩具生产企业约8000家，比1985年时的520家增加了19.2倍，从业人数也从1985年的数万人发展到约350万人，工业总产值超过1000亿元以上。

2003年出口总额为111.55亿美元，占整个轻工行业出口总额的10%左右。在20个大类轻工产品中，玩具出口总额排第三位。全国有11家企业的年产值超过10亿元，获得玩具产品出口许可证的企业超过3000家。2004年1－8月，全国玩具出口65.12亿美元，比2003年同期增长9.1%，全年出口总额有望突破125亿美元。因此，中国玩具行业已经发展成为许多省市解决劳动力就业、出口创汇、上缴利税的一个重要产业。

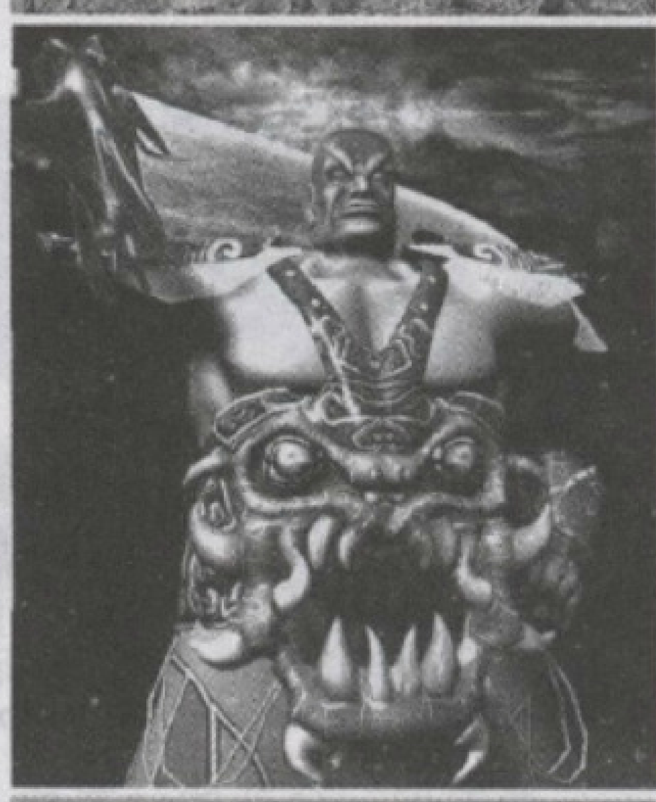




玩具设计涉及美术和创意及制图加工等多个领域的知识，对人才的要求较高，我国虽是世界上第一玩具生产大国，但是主要的获利方式在于靠低廉的成本赚取少量的加工费，只有尽快提升产品的科技含量，创建品牌，才能壮大民族玩具产业，在国际市场上确立自己的综合优势。然而，在我国专业设计人才不足，设计能力和市场开拓能力相对薄弱，真正属于自主设计开发的产品很少，不能适应市场和产品技术升级的需求。为提升市场竞争力，国内很多企业已经着手进行玩具的自主创新开发，培育具有自主知识产权的品牌和产品。为此，需要大量高水平的专业玩具设计人员。这就为玩具设计师的职业发展提供了较好的机会。国内一个较好的专业玩具设计师的薪资通常在8000—15000元之间。

值得关注的是，劳动和社会保障部今年3月31日正式向社会发布了从事玩具产品创意、设计、制作的“玩具设计师”新职业。玩具设计师职业资格认证也将相应开展。







上海大学和CIA数码科技在三维动画和创意设计的专业教育方面具有很强的实力，从2004年开始，双方合作举办的游戏影视三维动画专业培训在国内处于先进水平。双方都认识到，自行设计开发和科技创新，是中国玩具制造业的大势所趋。培养专业的玩具设计人才并全面提升国内玩具设计开发水平将会促进玩具行业的健康快速发展。本次双方合作开办的“三维动画及玩具设计专业”紧贴市场需求，引进先进技术与经验，培养卡通设计、三维动画、玩具造型与三维玩具设计等综合技能。该专业着眼于玩具设计的前期，即玩具创意设计阶段，重点学习绘制创意草图，设计三维效果图及模型，三维动画的实现，绘制玩具设计图，制定产品整体设计方案，进行设计管理。毕业学生具备高水平的三维创意设计能力及玩具设计制作的能力。

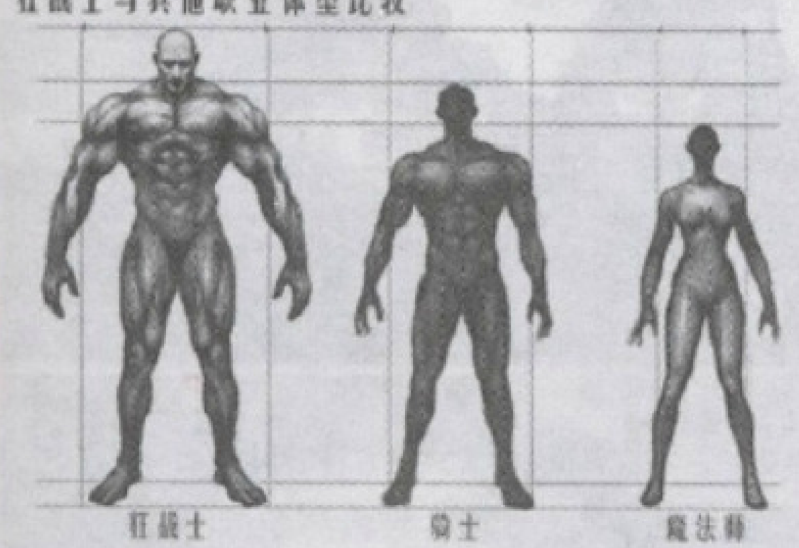
该班的开设，将对缓解我国玩具设计人才匮乏的局面产生良好的促进作用。

想了解上海大学该专业的具体情况，可以浏览www.cia-china.com

炎炎夏日，《挑战》激情三步曲



狂战士与其他职业体型比较



炎炎夏日来了、激情四射的世界杯来了、新版本的《挑战》终于也来了！在这炎炎夏日里，一切都需要激情的张扬，我们玩的就是心跳，就是狂野奔放，而新版本的《挑战》就这样高唱着激情的三步曲，汹涌而来。其实这款从运营最开始就广受关注的游戏，肩负韩国网游的"救世"之路，更被星爷在诸多场所推崇称赞，想去年游戏刚开始测试之时，网上四处都是讨号抢劫的人，笔者也是好不容易才有幸作为第一批玩家感受到这款游戏的动人之处。如今新版本马上就要推出了，新的亮点很多，除了新地图、新BOSS、新装备、新武器、翅膀、攻城战这些让人精神振奋的要点，笔者所痴迷的就是接下来要着重介绍的激情三步曲。

第一步曲：狂暴之歌

《挑战》新版本中激情三重奏的第一步曲，就是充满野性的狂暴之歌——狂战士，当嘹亮的战歌高奏，有什么比狂暴的战士手持利刃，怒斩仇人头，用无双的攻击力，在最短的时间解决对手更让人热血沸腾，心神俱往呢。现在《挑战》新版本中终于推出了最新职业——狂战士，这个夏天也因此注定必然激情四溢。

第二步曲：放纵之歌

有什么比自由肆意更让人向往生命与爱情虽然可贵，但是最值得珍惜的只有自由，我们《挑战》玩家追求的就是挑战自我、挑战规则，如今的《挑战》新版本中最能体现自由放纵这一精神的大概就是新修改的PK系统了，从此以后随时随地的PK就是我们放纵的高歌。

在《挑战》原有的PK系统中同伴之间不能相互切磋，同时在野外一时技痒或因为争端想分个高下就必须展开血腥的生死之战，因此有些PK高手因此身负数百条性命，仇家遍天下，自身也满是罪恶，混身泛着血红的光芒。而即将开放的PVP系统，可算得上是《挑战》近期的最大改善。在此次开放的《挑战》PVP系统中，只要双方同意便可在游戏的任何地图上进行一场比试。比武奉行"点到为止"的原则，只要比试的一方显示出败像，比试便结束了。无论是胜者还是败者都将不会有任何诸如红名、罪恶值、掉装备之类的惩罚。相反比武胜利的一方将能获得一定量的PVP胜利点数。



第三步曲：放声高歌

如果笔者说了半天《挑战》三步曲，却丝毫没有音乐的影子，显然读者会觉得文不对题。但当前的大多数游戏非常占用系统资源，如果你想在玩游戏的同时听歌，那就要舍弃精美的画面、流畅的动作，即便可以边游戏边听音乐，来回切换也让人烦不胜烦。游戏也因此单调乏味起来。但在新版本的《挑战》中我们不必有这样的顾虑了，因为在新版本中开放的MP3系统中，二者已经完美地融合了，游戏歌曲两不耽误，自此我们可以肆意放声高歌了。

好了，《挑战》中最具激情的三步曲已经介绍得差不多了，其实在这次更新中的亮点远远不止这些，但我相信在炎热夏日里，玩着如此具备激情的游戏，再享受着空调中传来的凉风，即便是神仙大概也不过如此吧，哈哈，或许以后会有"只羡《挑战》不羡仙"这样的诗句出现了。



宝宝总动员
游戏类型：3D MMOPUZ
开发公司：EXPOTATO
运营公司：光通
运营情况：大陆：2006年5月27日内测
官方网站：大陆：http://www.baobao-china.com.cn/

背景：

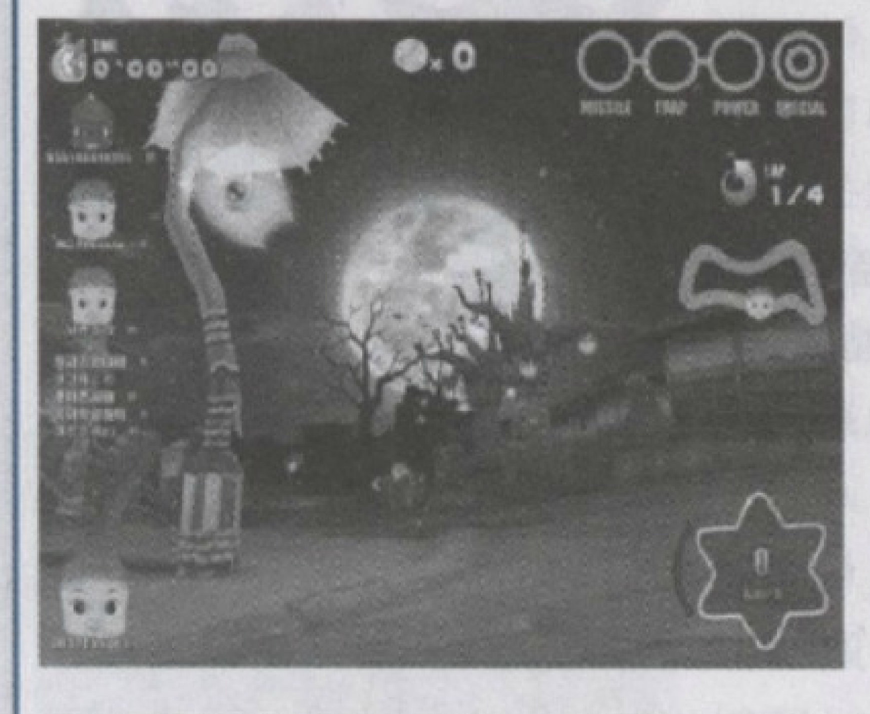
也许是流行一种可爱。大大的头，小小的手脚，无理地将对方挤下水池或是用吉他打晕其他的宝宝。而这不是一场竞赛，或者应该说这是 it just for fun，游戏中你要疯狂地使用道具击退其他宝宝，跑在第一的宝宝永远是后面宝宝的攻击对象，想要拿第一就快想尽办法丢陷阱吧，这便是即将在中国大陆地区开测的宝宝总动员。

2XXX年美国科学家检测出奶粉中含有一种对婴儿成长发育有害的荷尔蒙（激素HD-101），此新闻通过媒体全球发布后，纷纷掀起了"喂母乳"运动。世界各地奶粉公司受到了极大冲击，销量急剧下滑，世界三大奶粉公司决定一起联手研发对人体无害并且更有营养的奶粉。他们最终实现了目标，但在准备推广自己新产品时却遇到极大阻力，由于失去顾客信赖，新研制的奶粉始终无法打开市场。为了改变人们对奶粉的顾虑，他们想到举办大型活动的方案。这活动就是针对全世界的儿童举办超大型国际动作赛车竞赛，从中选拔最健康的超级宝宝来担当年度奶粉广告的形象代言人。

其中通过当地的初赛和地图的复赛，最终从各个国家和地区选拔出来的六名候选宝宝，他们即将在风光旖旎的夏威夷进行最后的角逐。

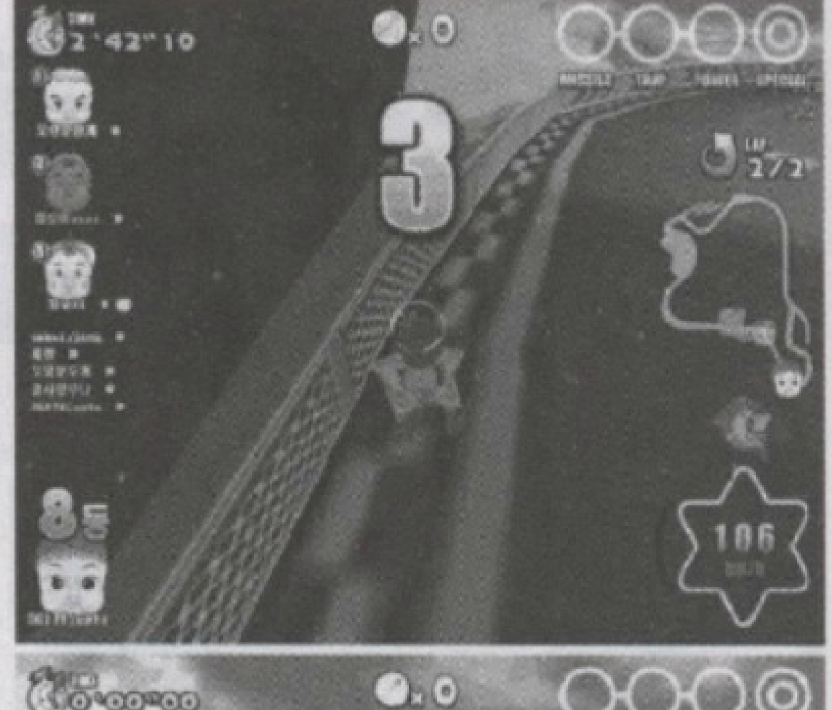
画面

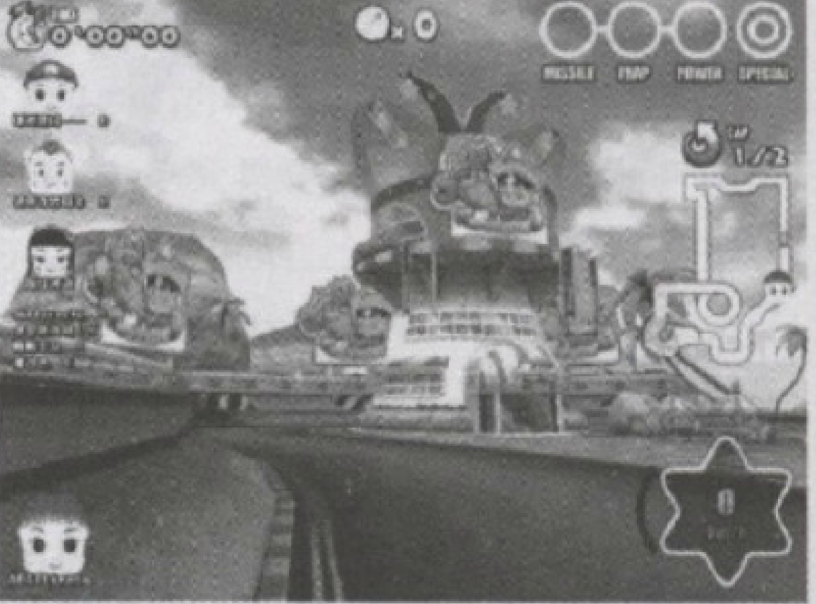
幽灵小镇——就连路灯都长眼睛。



刚才贪吃了个啤酒花，结果晕得连方向都找不到了，这难道就是传说中麦当劳叔叔的弟弟买海鲜叔叔的路边小店？宝宝可要顶住诱惑啊！终于推着婴儿车跑过了大猩猩和大河马们。前面可是狮子王里的那只野热心肠的野猪蓬蓬(Pumbaa)？改行打劫宝宝的零食了？

如果你单纯地从宝宝总动员的名字上去理解他的可爱，那你就错了。宝宝总动员之所以在短短的半年里风靡整个韩国，都是因为它将游戏做得如此充满童趣。而每一个场景都是一个游乐园，与其说是在竞赛，不如说是在游览。从动物园到小鬼屋，从海滩到原始森林，每一个场景都做得别具风格。游戏的画面也以Q为主题，而可爱也发挥到了极致。







游戏目前游戏共有3种模式，包括单人/组队道具模式，单人/组队竞技战模式，还有1对1的两人对战模式，胜利方会有所奖励，失败一方也不会有任何损失。作为游戏财富的一种——金币，是游戏者在比赛过程中可以随机获得的。也就是说，无论胜负，只要参与，再加上一点运气，都可以获取奖励。对战模式平均3分钟1局，充分体现了轻松休闲的色彩，不具成瘾性。

宝宝总动员的操作是很简单的，只要你到了弯道就按SHIFT漂移，看好了道具栏就使用道具，有人想超过你或者你要超过别人的时候就挥动你的棒子把别人打晕，脚下的这个彩色的板子可是加速板哦，有板子就踩吧，不过也要看技术的哦，如果你这些都做的不错了，那你就离高手不远了。不过宝宝总动员中的地图可不是你看到的地图缩略图那么简单哦，到处都是陷阱（掉下去原来还会挂掉），处处都是选择跳跃的地方（跳不起来可能会悬在边缘上尴尬是上还是下哦），还有双层的跑道，不同的跑道选择，要拿第一可不是只会打人就行了。

开始的时候要狂按左右键然后狂按向前键哦，这样你的起跑速度会很快。遇到啤酒花是能让你方向错误的陷阱！宝宝可不要去吃啊！

总评

宝宝总动员确实是一款值得推荐的休闲游戏吧，特别是推荐给MM和喜欢Q版游戏的玩家，如果你喜欢恶搞，那你就更应该去玩宝宝总动员了，在游戏中，你放心地去整别人吧，因为宝宝的天真永远是无罪的，而搞怪的秘诀只有一个，那便是：宝宝总动员！

在路边

探索中的中国游戏文学十年

2005年是玄幻文学蓬勃发展的一年，玄幻小说超越了武侠小说，占领了大部分通俗读物市场，它也成为当今很多网络游戏小说的蓝本。不过玄幻小说虽多，但艺术性大多徘徊在中下游水平，原因在于这些小说大多构筑在作者自己想象的未来的游戏载体上，载体本身就很虚幻，所以使得小说中经常出现相互矛盾的地方，而作者又常常根据自己的喜好，想当然地发展情节，使得这类小说可读性大大降低。2006年，一些游戏公司为了宣传的需要，使得一些以当红网络游戏为蓝本的网游小说异军突起。这些小说的优势在于背后有大的游戏公司支持，写作目的明确。一些著名的网络写手被揽到公司旗下，再加上大投入的宣传，让这些网游小说先天上已大大超越了那些个人小作坊式的玄幻小说。随着游戏渐渐为主流社会所接纳，游戏小说也不可避免地成为关注的话题。也许游戏小说会成为下一个流行文学类型，也许它只是昙花一现。无论如何，笔者相信：即便不是金子，闪光的东西总要招人看看。

■本刊记者 心鹰

“勇往直前”

游戏小说属于幻想小说的一个分支，科幻小说、魔幻小说、玄幻小说和奇幻小说都属于幻想小说，其各有不同，普通读者很难分清其中的差别。现代科幻小说（Science Fiction）自玛丽·雪莱1818年发表《弗兰肯斯坦》开始，近200年的历史中，出现了丰富的题材和类型，比如时间旅行、外星人、反乌托邦、生物工程和人类进化等。建立在科学可信性基础上的科幻小说，全面关注着科学技术的进展，描写这种进展对社会或个人的影响。传播科学精神是科幻小说与其他幻想文学类型的区别所在。魔幻小说一般指拉美魔幻现实主义文学，马尔克斯的《百年孤独》是这一文学流派的代表作。这种流派的创作手法，把触目惊心的现实和迷离恍惚的幻觉结合在一起，通过极端夸张和虚实交错的艺术笔触来网罗人事、编织情节。魔幻文学的本质还是现实主义，虚构的成分只是其中一部分，这与奇幻（High Fantasy）或科幻文学的完全幻想截然不同。奇幻小说则抛开了科学，是发生在幻想世界中的传奇故事，充满了神话般的生物和魔法力量。至于玄幻，这是上个世纪我国香港作家黄易为自己小说类型做的定义，算得上是“具有中国特色的幻想小说”。它融合了西式奇幻、中国武侠、日本动漫、科学技术等内容，内容是玄之又玄，这一文体由于特定的内涵和局限性，已逐步被奇幻文学所取代。游戏小说很大程度上借鉴了奇幻文学的写作手法，由于它的“同人”特质，又不可避免地混杂了些许玄幻风格，成为一种特殊的小说类型。


各式各样的游戏小说同奇幻小说混杂在一起

国外的游戏小说最初来源于D&D游戏脚本设计，也就是后来我们熟知的“龙与地下城”系统。上世纪70年代，家用电脑还没有普及时，一群人已在一起设计游戏剧情，进行桌面角色扮演游戏了。其中一些出色的游戏剧情脚本被有意识地保留下来，供以后的游戏者使用。随着游戏脚本越来越多，完整的世界系统成型后，许多游戏者开始以这些架空的世界系统为背景创作小说，不管是《龙枪编年史》还是后来的《灰鹰》《黑暗精灵》，最初都是游戏小说。通常意义上，我们认为西方奇幻小说的鼻祖是写《指环王》的托尔金，实际上早在1932年，罗伯特·E·霍华德（Robert E Howard）在Weird Tale杂志上发表了一篇名为《剑上的凤凰》（Phoenix on the Sword）的短篇，这个故事就是读者所熟悉的蛮王科南系列，它才是奇幻文学的开山之作。也就是说，奇幻小说是先于游戏小说产生的，在中国却相反。中国读者对于奇幻小说最早的认识也就是《龙枪编年史》，而在此之前，中国已开始有游戏小说创作了（下文会说明）。

中国的游戏小说相对西方晚了许多，也许有些人很早就开始创作这方面的作品，但在1994年以前，游戏小说基本没有发表的载体（《科幻世界》《奥秘》等科幻读物是当时少数涉及“幻”字体裁的刊物，但很遗憾，早年游戏小说作者太少，在它们上面没有发表什么有影响力的作品）。有人认为1994年《GAME集中营》创刊标志着电脑游戏文学作品有了自己的阵地和意识形态管理机构，标志着游戏文学正式进入我国。但在笔者看来，即便在此时，游戏文学还不能算真正进入中国，充其量算是“电脑游戏”进入中国。因为直到1995年《大众软件》创刊，才开始在其“游戏剧场”栏目上刊载与电子游戏相关的游戏小说，之前的游戏文学只是一些玩家自娱自乐的“游戏之作”，根本无法上升到文学的层面（“游戏剧场”栏目是目前可查的最早的游戏文学专有版面，多年来深受读者喜爱，其上刊载了大量经典游戏文学作品，并出版了精华本），而且当时的游戏文学严格意义上讲不能算真正的“游戏”文学，只能算是涉及游戏的科幻小说。按照当时较为知名的游戏文学作者salala的回忆，也许这段游戏文学的启蒙期要延续到1998年万智牌进入中国，而真正导致游戏乃至奇幻文学进入中国的理由更不是那么高雅：只是因为当时圈内很多编辑、作者都玩上了万智牌，开始接触并力推西方奇幻文学。当然这只是一家之谈。

说到中国最早的游戏小说作者，必须提到“星河”这个名字（星河，青年科幻作家。现为北京作家协会合同制专业作

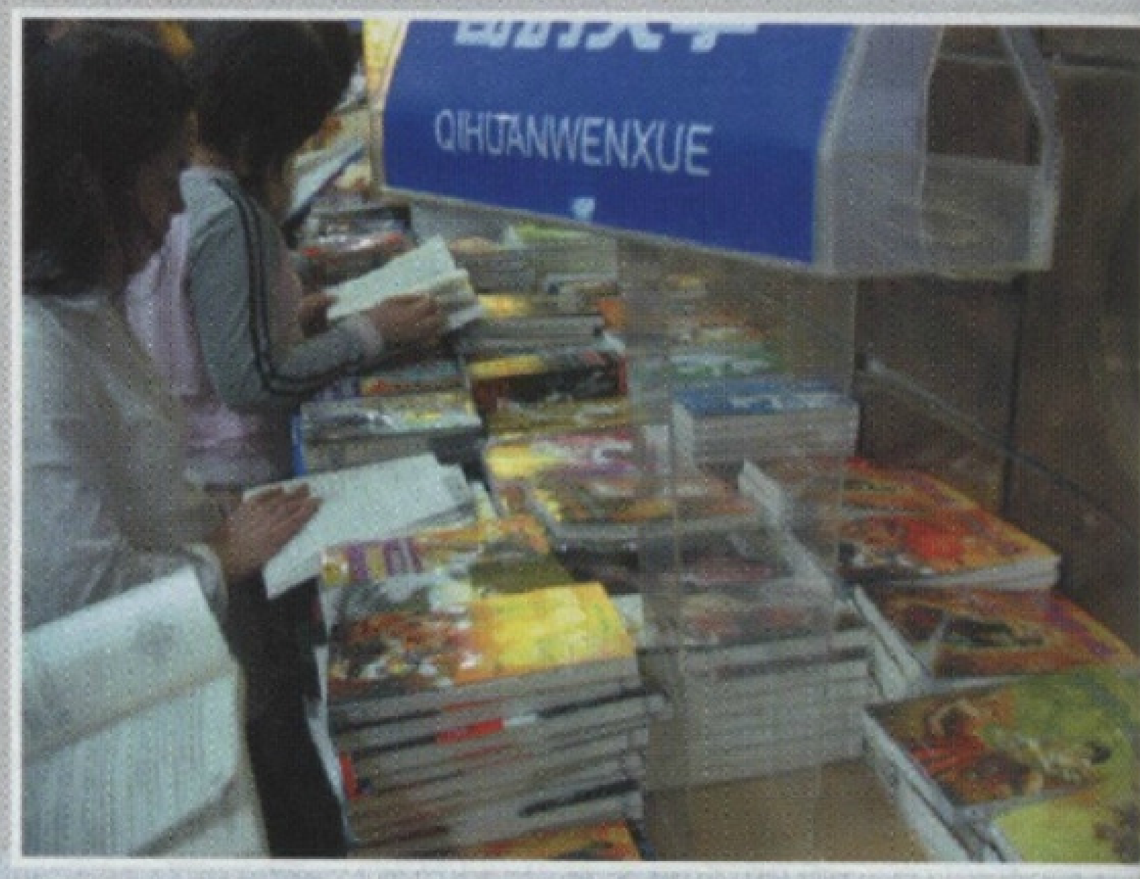


家，中国科普作家协会科学文艺委员会委员，科幻创作研究会副主任委员。著有长篇科幻小说《网络游戏联军》、《海底记忆》《异域追踪》《残缺的磁痕》等）。之所以提到他，不在于他身上的诸多奖项，也不在于他是目前有作品存留下来的最早的游戏小说作者。他对游戏小说的贡献在于：采用了第一人称的写作手法体现个人英雄主义。这种写法影响了后来诸如cOMMANDO等一批游戏小说作者。

随着《星际争霸》成为1999年最热门的游戏之一，火狐狸工作室的cOMMANDO和salala随即开始在《电脑商情报》"游戏天地"上连载游戏小说（主要是cOMMANDO的星际小说和cOMMANDO与salala的MUD小说），其中影响最大的应该数cOMMANDO根据《星际争霸》改编的小说《勇往直前1》。《勇往直前1》尝试引入现代小说的技法，放弃全知全能的视角，用现下流行的话来说，就是以个人体验代替了宏大叙事。salala最知名的一篇MUD小说是《堕天》，小说的亮点是各自以第一人称视角叙述交叉前进的两条线索在一个恰到好处的点上汇合（也许许多读者和作者可能都已习惯两条线交叉前进的叙述方式，但1999年，在国内游戏圈写小说还不流行双线的叙述方式）。1999年年底，可爱多在《大众软件》上连载了UO小说《平静的湖》，在《大众软件》的读者群里引起UO热潮，影响甚大，以至于有评论说1999年后国内大部分UO站的站长和许多UO玩家是因为看到这篇小说才开始玩UO的。这些游戏小说先行者对日后游戏小说的创作产生了重要的影响。

同人志？出版物？

如果说《大众软件》《电脑商情报》等平面媒体为游戏小说提供了最初的培养液，那么网络就成为此类小说最合适的温床。2000年，随着网络（尤其是宽带）的普及，大量的游戏小说作者和游戏爱好者开始尝试在网上发表小说。由于网络环境的相对宽松，许多无法在正式出版物上发表的作品也顺理成章地出现在读者面前，这其中不乏精品，但确实良莠不齐。其中有些作品虎头蛇尾、有些作品成了有头无尾的"太监文学"。在网络上创作小说与正规写作有所不同，一来，作者可不受到任何限制，随心所欲地写；二来，也正是由于太过随意，许多作品缺失一些文学作品基本的要素：人物、情节、冲突……这使得大多数游戏小说更像"同人志"或者"心情日记"，像流水帐而缺乏情节上的起承转合。当然，就算是同人志，也有些写不错的，作者群的横向发展和作品篇幅的不断提升使得游戏小说开始繁荣起来。



由于游戏小说大多篇幅不长，许多读者选择在书店把书读完再走



2001年，《电脑商情报》"游戏天地"与九城合作举办了全国游戏文学大赛。第一届全国游戏文学大赛的举办在游戏文学圈子里的效应是巨大的，这是游戏文学史上值得一提的盛事，有人甚至到了今天还认为当时初选入围的50篇作品代表了迄今游戏文学的最高水准。在笔者看来，与之前松散而又伪华丽的整体文风不同，这些作品大量采用西方后现代文学的写作手法，喜欢使用隐喻、存在主义、意识流等。其中第一届全国游戏文学大赛二等奖得主01ram尤其让人印象深刻。笔者无意评论01ram从萨特和加缪那里学到了几分本领，但他从风格上、语言上、写作技巧上利用存在主义做出了各种大胆的尝试，堪为后来者借鉴，同时为以第一人称叙事的游戏小说指出了一种可能

的方向。不过由于这种写作方式比较前卫，此类作品当时没有被主流读者接受。这恐怕也与作者的创作动机有关：也许他们只是写给自己看的、或者说写给评委看的。同样“叫好不叫座”的获奖小说还有冠军作品：鬼畜王的《命运交叉的LostTemple》（参见卡尔维诺小说《命运交叉的城堡》）和三等奖作品《一样的星光》。

20世纪90年代后中国文坛的主流被定义为“新写实主义”，以区别于之前的现实主义。作为小说风格的一个独立的流派，写实主义在经过了众多成功作家和作品的磨打精炼后早已形成了相当成熟的技巧和写作方式。写实主义在人物与人物间的关系、人物与环境间的关系上有其特有的一套优势化写作方法。由于游戏小说读者年龄层结构的原因，这种风格是最容易被读者所接受和认同的，它天然的亲切感和感染力是其他风格所不具备或者欠缺的。受主流趋势的影响，游戏文学中也有这样一种写实主义，特征是贴近游戏生活，言语质朴。获奖作品：虎袭来的《踩蝎英雄传》和爱心熊的《双面人》《天堂里的五个天使》算得上是写实主义游戏小说。如果非要从“文学深度”的角度评论写实主义和存在主义孰优孰劣，结论显而易见。但从读者的反响来看，后者确实要热烈得多。爱玩游戏的人不一定知道加缪，他们更喜欢诸如“我是一个Zealot”之类的语言。

从第一届全国游戏文学大赛开始，游戏文学逐渐开始两极分化。一方面，颇具小资情结、卖弄文学功底的游戏小说屡屡获奖；另一方面，粗制滥造的“心情日记”更是铺天盖地地压了过来。喜欢文学的人不屑于降格去写游戏，喜欢游戏的人又不足以用文学的笔触来勾勒小说。这时候的游戏文学有些高不成低不就。2002年后，网络游戏大繁荣使得这种局势产生了变化，网络游戏的交互性和社会性以及庞大背景为小说创作提供了更加宽广的思路。

网络游戏的真正繁荣应该源于2001年的《传奇》，而真正的游戏小说出版物却只能追溯到2003年的《奇迹——幕天席地》。该书是根据网络游戏《奇迹》创作的小说，作者钱珏系上海戏剧学院戏剧编剧理论与写作专业硕士，现任上海戏剧学院戏剧文学系教师，她同时也是《奇迹》的忠实玩家。《奇迹——幕天席地》的价值在于：它是中国第一部独立出版的游戏小说，而且从小说内容来看，游戏只为小说提供了框架背景，作品的核心和血肉基本符合小说的创作规则。就像钱珏自己说的：“网络游戏小说并非只是对网络游戏的改写与重复，小说和游戏可相互独立。像《奇迹——幕天席地》这本小说，它赋予了原本只是具有躯壳的人物以性格、思想与灵魂，并在故事的展开中，得到成长和丰富，因此，可把它看作是原创的魔幻小说，没玩过游戏的人也可以看。”



《奇迹——幕天席地》是目前能找到的最早出版的游戏小说

《奇迹——幕天席地》之后，《仙剑奇侠传》《古墓丽影》《冰峰谷》《生化危机》等游戏小说纷纷走上货架，成为正式出版物。但由于小说本身质量不高，加上单机游戏市场的萎缩导致读者群大量缩减（本来这些小说的读者面就很狭窄），这些作品大多无疾而终。不过与此同时，游戏运营商似乎从“小说”二字中闻到了一丝市场气息，随着财大气粗的网络游戏运营商的市场运作，游戏小说又进入了一个新的历史时期。在接下来的3年中，游戏小说出版物层出不穷。与其说是小说质量提升使得出版商乐于出版，不如说是游戏运营商的“资金注入”使游戏小说焕发了新的活力。《传奇3》同人小说《静默之刃》《影·魅——未完成的日记》、《3D西游》主题小说《红线碎碎念》、《剑网》同人小说《神剑山河》、《航海世纪》同名网络小说丛书、《大唐风云》同名网络小说、《墨香》武侠小说《墨香外传》……到后来，几乎任何网络游戏都要出版自己的游戏小说。书评人黄集伟当年预测：“青少年文学读物一直是图书市场的宠儿，但其表现形式却一直在花样翻新——国外魔幻童话有之、‘80后’写作有之、‘韩流’有之、网络小说有之，而游戏小说很有可能成为青少年读物新的盈利点。”



《奇迹——幕天席地》作者钱珏

在众多网络游戏小说中，《航海世纪》《大唐风云》和《墨香外传》是比较具有代表性的作品。

《航海世纪》同名网络小说丛书全套6本，包括《热血东归》《天工海魂》《山河寂寥》《玫瑰的刺》《蓝色铁骑》《热那亚之龙》，分别由潘海天、葛巾紫、柳文扬、晴川、杜若、高戈6位作者进行创作，全书共72万字。平心而论，《航海世纪》6位作者中除了潘海天和柳文扬小有名气外（潘海天以《克

《仙剑奇侠传》最早在《大众软件》“游戏剧场”连载，而后被书商出版成书，目前被收在“影视小说”类，而《新仙剑奇侠传》在“奇幻文学”类，可见大部分商家还不了解游戏小说



《航海世纪》在每本书的后面加有一张藏书票，据说收集齐了可以拼成一幅地图，在游戏中寻宝

隆之城》《偃师传说》《黑暗中归来》3次获得银河奖。柳文扬上世纪90年代初开始在《科幻世界》等科幻杂志上发表多篇作品，曾以《外祖父悖论》《毒蛇》《去告诉他们》《一线天》等作品数次荣获中国科幻银河奖，出版有作品集《闪光的生命》、小说《金蚂蚁》等，自2000年开始在畅销杂志《惊奇档案》担任主笔），其他4人默默无名，如一个人出书实在不足以吸引读者眼球。游戏公司巧妙地设计了这么一出“群英会”，借助组合的形式来推出新书，取得了不错的反响。游戏公司无意掩饰这套丛书的营销目的，按照当时的说法“将联同出版社在新书上市之后展开各大城市的作家巡回签售活动，以及在全国20座城市超过100家书店作地面推广”，这样的大手笔在图书界无疑是不多见的。不过，虽然公司方面一再声称图书已经上市，但记者在书店中却没能看到样书，这不能不说是一种遗憾。当然，真





《航海世纪》封面还是很漂亮的

正的读者也不会关心这些。这套书与其说是“游戏文学界最大的一次同人制造”，不如说是游戏运营商给游戏文学开的一个玩笑。

《大唐风云》也是游戏同名小说，与《航海世纪》有所不同，这本书更像是一部具有游戏情节的“历史小说”（要知道，武侠小说历史上的“第二次创新”也是将武侠与历史结合起来，使得武侠小说历史化）。《大唐风云》的作者夜摩并不是什么奇幻作家，他是网络游戏《大唐风云》的脚本创作者之一。在接受记者采访时，夜摩告诉记者，“目前网游小说可分为两种，一种是游戏背景小说，故事本身与游戏并没有太多的关系，只是借用游戏中某些元素，故事情节可以游戏背景世界为基础展开的一段冒险故事，也可是由这款游戏所引发的现实世界中的感触；另一种是纯粹的游戏小说，其出发点，就是构筑一个虚拟的游戏世界，然后告诉别人怎么在



《大唐风云》其实还有一本即将上市的姊妹篇《风云大唐》

游戏中生存，这一类一般称呼其为‘虚拟游戏’类小说。”夜摩认为：“玩游戏时，每个人的感触和出发点都不一样，有的人注重在游戏里建功立业，而另一些人则注重在游戏中结识朋友，网游小说自身的立足点还是故事本身的张力，只要故事好看，自然会吸引大群的读者。而游戏本身的爱好者在故事中更能找到共鸣，这就从一个侧面推动了书的销售。”从图书的销售情况来看，他的这种创作理念是有一定道理的。《大唐风云》的定位是历史玄幻路线，但凡有过创作经历的人都知道，和历史相关的小说是最花精力的。在写作过程中，需要参考海量的历史文献，从中整理、截取能利用的部分，然后不断地前后对照，看看有没有疏漏。应该说，夜摩至少算是一个合格的作家（虽然他钻了不少历史的空子），《大唐风云》也成为“游戏背景小说”的代表作品。

提到《墨香外传》可能知道的人并不多（在中国台湾省发行），但如果提到它的作者“沧月”，相信很多熟悉奇幻武侠的读者都有印象。如果在Google上搜索沧月，得到最多的结果是“美女作家”“惊艳”等让人遐想的词。这并不是说沧月作品的知名度完全取决于她的性别，应该说，女性武侠小说作者为武侠小说注入了一次新鲜的血液，游戏小说也是一样。沧月本是浙江大学建筑专业硕士，从2001年开始在“榕树下”网站发表小说，“武侠这种大众文体过后，青春幻想崛起。所谓青春幻想，其实是处于武侠和外国奇幻之间。而我其实就处于传统武侠和奇幻动漫错层的地方。”沧月这样形容自己的文风。沧月告诉记者，她的专长是武侠小说，创作游戏小说这是第一次。在游戏公司与她接触前，她甚至不玩网络游戏。接受邀请后，沧月用了两个月的暑假边玩游戏边写成了《墨香外传》。“因为韩国游戏的文化背景与中国不同，所以我



《墨香外传》作者沧月，她的照片目前在网上随处可见

在单一的游戏情节里穿插进一些侠义恩仇的江湖故事，外传里出现了游戏的场景、江湖格局。玩家阅读了故事后，有助于理解和融入游戏背景和文化氛围”。应该说，《墨香外传》属于典型的“虚拟游戏”类小说。

总体来说，游戏小说在经历了最初的摸索期、“同人志”后，已渐渐步入正轨。无论出于何种目的，在各方面资金的帮助下，游戏小说开始走上货架，成为真正的文学读物。与此同时，游戏小说又像其他通俗小说一样，被搬回到了网络上，这也使得游戏小说达到了前所未有的高度。



沧月著名的“镜”系列小说

超市文学

如果说网络是游戏小说的温床，那么文学原创网站就像一家游戏小说超市了。那些厌倦了去“百货大楼”挑选商品的读者，开始越来越多地步入文学网站，在这里他们惊讶地发现：原来这种超市不光能买东西，甚至连自己的东西都可以卖……游戏文学已走出了作品不足、作者不足的桎梏，它们急需找一个能把自己商品化的东家。虽然依附网络游戏运营商能在一时满足这种需求，但由于游戏运营商的商业目的在于游戏而不在文学，所以从长期看这并不现实，原创文学网站成为游戏文学最好的选择。

原创文学网站的前身是各个校园BBS的文学版。文学版只是整个BBS版块之一，那里就是最早一批网络写手驰骋的舞台。随着上网人数的急剧扩张，无论是网络文学写作队伍还是阅读队伍都变得越来越庞大。这时，人类社会中普遍存在

的群聚原则就慢慢发挥了作用，网文作者和读者逐渐聚拢起来，终于出现了专业性的原创文学网站。原创文学网站开始也是星星之火，但在创作和阅读两方面需求的推动之下，星星之火终成燎原之势。据不完全统计，目前全球中文文学网站数量已接近4000家，中国大陆以文学命名的综合性文学网站也有300多家。目前的原创文学网站与七八年前那些BBS版块不可同日而语。在这些网站中，网络文学的创作和发布形成了一整套的成熟体制，作者群和读者群都十分牢固，并进入了稳定增长时期，同时，网文创作也变得系统化、条理化、规则化、有序化。在诸多原创文学网站中，起点、幻剑书盟、龙的天空可以说是影响力最大也是与游戏文学关系最紧密的3家。

起点中文网（www.cmfu.com）创立于2002年6月，前身为玄幻文学协会（中国第一代玄幻文学作者组织的文学联盟组织），协会负责人即起点中文网的创始人林庭锋（林庭锋是第一代本土玄幻文学创作者，他的作品《魔法骑士英雄传说》也是最早出版的长篇玄幻作品）。根据ALEXA对目前简体中文网站流量的平均数据统计排名，起点排名在国内简体网站的第35位，成为原创文学网站的第一名（天涯排在第65位，幻剑排在第76位）。幻剑书盟（www.hjsm.net）成立于2000年，是由几个个人网站组成，包括小书亭、书情小筑、石头书城、凝风天下等，目前驻站作家达到7000人，签约的作者也有1000人左右，在广告、收费电子书、手机阅读小说等方面成绩都不错。龙的天空原创文学网（http://www.dragonsky.net）创建于2000年8月1日，目前网站已成为最大的原创文学综合网站之一，注册用户120余万人，日在线人数高峰为12 000人，平均在线人数为8000人。值得一提的是，龙的天空原创评论区实际上已成为目前网络文学尤其是幻想类文学原创的核心讨论区。

与其他原创中文网站不同，这3家网站中游戏文学的比重要大得多。在采访过程中，3家网站的负责人不约而同地跟笔者谈起了游戏文学的未来市场，对他们而言，游戏文学只是众多文学类型中的一种，探讨如何写好它不如谈谈如何卖好它更为实际。起点中文网的网站负责人吴文辉告诉记者：“我们2003年10月搞了收费，有了收费，用户很高兴，作家很高兴。事实上，这样一个良性循环的过程，造成了从2003年到2004年整个行业的成长和发展。起点图书用户的收藏夹是可以统计的，按照平均每人收藏7本书计算。我们网站一天大概有8本图书会更新，4万字左右，这4万字的阅读量大概1小时，但根据我们的调查，用户平均在线时间为2小时，还剩下1小时干什么？找其他的好书，这说明这个行业还大有发展。”

星空是幻剑书盟的负责人，在他看来，游戏文学是幻剑成功最大的因素之一。在幻剑的主页上游戏小说是单独的一栏，但随着业务扩大，如今的幻剑，已在经营上突飞猛进，在广告、收费电子书、手机阅读小说等方面成绩都不错。星空告诉记者：“游戏文学也好，网络文学也好，它们带给大家更



《幻想三国》是能在书店找到的为数不多的游戏小说之一



有时候要找一本游戏小说，需要浏览诸如“科幻小说”“武侠小说”书架……

多的感觉是自由、宽松，但确实存在着一些问题，比如作者的文学修养不高，作品从纯文学的角度来看不够严谨等。但它的最大问题也有自身优势。有人说纯文学没落了，是因为以前的文学通过书和杂志这种方式传承，主要是受编辑的影响。网络文学之所以是革命性的文学，是实现了作者和读者见面，优秀的和不良的直接面对市场。好文章一定会在网上冒出来，它的整个创作更加平民化、宽泛。当然优势也会带来更大的弊端，可能太过自由了，可能太过放松了。”

龙的天空负责人楼兰雪对当前的游戏文学有自己的看法：“网络作家慕容雪村曾说过，未来一百年如果中国要出文豪的话，肯定是从网络上走出来的。这不是没有可能，但目前谈这个为时过早。感觉网络上的写手以及他们的作品真正很负责任的可能不到30%，这一点是我们提升网络写作应该多注意的问题。网络文学如果从文学形式发展来说，经历3个阶段：第1是口头文学，第2是纸面文学，第3是发展文学。到最后成为作品的传播，而传播的主要形式都是通过网络，它的载体形式本身就成为发展的第3个阶段的载体了，那么在网络上出文豪也就是理所当然的事情了。”

综观今天游戏文学的发展，原创文学网站的现状，已可十分肯定地得出结论：游戏文学已成为现代网络文学的一个不可或缺的组成部分。同时，主要的网络文学网站正逐渐脱离传统爱好者论坛式的角色，开始了市场化的运作。游戏文学创作最初的动力来自于创作者的热情，然而这种热情并不足以推动创作向更高层次发展。其后，部分优秀的作品被传统出版社相中并出版成书，不少作者因此而成为专业的写作人员。经济效益的产生成为游戏文学创作的强心剂。游戏文学发展至今天，原创文学网站已真正起到了沟通作者和读者的作用。目前，各大文学网站已开始提供收费服务，反响好的作品可要求收费，读者通过真正的钱购买站内的虚拟币，迈出了游戏文学通过网络赚钱的第1步。当然，这一切还只是开始，游戏文学也必将面临种种困难，首当其冲的是版权保护问题。另一方面，游戏文学良莠不齐，真正的优秀作品还是少数，大量低级趣味的作品充斥其间，这恐怕也不是短期能解决的问题。但随着市场的逐渐成熟、作者群的逐渐成熟，相信游戏文学的发展之路充满阳光。

尾声：

笔者一直认为游戏小说和武侠小说本质上是“一而二、二而一”的东西。没有游戏时，我们写武侠、外国人写奇幻；游戏普及了，大家都写一种东西。归根结底，人们内心深处总有一些幻想、一些童话，人们需要把这种儿时的情结通过一种渠道发泄出来，不管是侦探、武侠，还是奇幻、游戏，无论是看别人写还是自己写。中国人民大学中文系教授冷成金在评论中国“游戏新武侠”时说：“我反对把游戏动漫玄幻写入武侠小说里，同时也排斥将武侠小说改编成游戏。因为游戏传达不了武侠小说的精华，而只留下暴力的打打杀杀。武侠小说是国粹，很难融入现代因素，我只承认金庸、梁羽生的新武侠时代。武侠小说的进步，需要将其内涵进行创造性地转换并融入时代特征。”对此，笔者是不同意的。那些文人教授尽可称游戏小说是“儿童文学、中学生作文、没有侠义精神挖掘、没有突破性的爱情、缺乏对深刻的人性的理解，还停留在消费文学的阶段”，但这并不能抹煞游戏小说的创作和阅读根源。古龙曾对小说创作的最高境界下了说明，大意是：依靠情节来拉动读者是下乘的，优秀的小说应该关注人性，这才是读者真正要看的。笔者制作这篇专题时，不可避免地看了不少游戏小说，说实话没有一篇能留下深刻印象。不是说这些作品不好，而是以前的那些经典作品太好，在阅读惯性的作用下，笔者很难一下子扭转过来。同样的小说，笔者拿给18岁的弟弟看（他甚至不知道陈家洛是谁），他却能看得津津有味。他问道：我只在网上看书，你敢说20年后的文豪不是出于网络？ P



随着《魔兽世界》的风靡，《魔兽世界》小说也登上了畅销书排行榜

新兵

一个中国记者眼中的越南网络游戏市场

■本刊记者 龙猫（河内报道）

2006年5月27日，本刊记者应金山公司邀请赴越南首都河内参观了由越南文化部及邮电部共同举办的越南首届软件及网络游戏展会——“国际软件暨游戏节（ISGAF 2006）”，并出席了于5月28日晚举行的主题颁奖晚会。晚会上，除美丽的女子乐团、火爆的Hip-Hop、优雅的Cosplay表演外，越南政府还为一些游戏公司颁发了奖项。这些奖项是对他们为越南网络游戏产业的发展做出贡献的肯定。其中一家叫做VinaGame的越南网络游戏公司凭借其代理的一款叫做《武林传奇》的游戏独揽了包括最佳画面、年度最佳游戏、最佳运营及最佳游戏内涵4个重要奖项，成为晚会上最大的赢家。这一消息宣布后，我们不仅听到了喜爱这款游戏的越南玩家的欢呼声，也看到了同行的金山公司工作人员脸上的笑容。因为这款赢得大奖的《武林传奇》在中国有一个耳熟能详的名字——《剑侠情缘网络版》。

一、开局


展馆门外巨大的《武林传奇》气模

在多数中国玩家眼中，越南是个并不遥远却带着几分神秘的国度，很多人对于这个国家的大部分印象都是从历史课本或一些越战题材的电影中获得的。越南社会主义共和国地处东南亚中南半岛东部，和中国云南、广西相接，国土面积32．96万平方公里，人口约8500万。越南的经济以农业为主，尤以水稻最为出名，中国古代从越南引进的“占城稻”便是中国历史上最重要的粮食品种之一。这样一个以农业经济为主的国家，或许很难让人联想到其互联网及网络游戏产业正处在快速发展阶段。在这个地处中国“隔壁”的国家里，互联网用户已超过1200万。尽管这一数量仅为中国网民的1/10，但如果按照人口比例来说，越南网民的比例已超过了它的近邻中国。如此比较虽然难免片面，却也说明了网络文化在越南人民的经济及生活中的重要地位。在这种大环境下，一场软件及网络游戏展会的举办也就显得势在必行了。



VinaGame展台前人满为患

“一个展厅，两天时间，4家网络游戏公司，十几个展台，不到20个Showgirl”，这就是在河内信息技术交易中心举办的整个ISGAF 2006的全景画面。对于看惯了动辄数个展厅、几百个展位的大型游戏展会的中国玩家来说，ISGAF 2006也许显得有些简单，甚至简陋。然而，就是这样一幅看起来简单甚至简陋的画面，却是越南网络游戏行业兴起的见证，也是整个越南网络游戏市场整体概况的折射。

参加ISGAF 2006的网络游戏公司只有4家，分别是VinaGame、FPT（FPT集团的子公司，越南最早的IT公司）、VDC（越南电信公司）和VTC。除此之外还有Gameloft（育碧软件的下属公司，以手机游戏为主）、DTIC（展出Xbox360和《帝国时代3》），以及微软、三星等厂商展示Windows Starter Edition操作系统及新款手机等。其中作为越南最大网络游戏公司的VinaGame占据了展厅正门口这一有利地形，不停地播放着《武林传奇》的片头动画和越南语版主题曲，同时还售卖游戏主题T恤等纪念品。其他厂商也不甘落后地展开各种作秀活动，并邀请玩家上台参与其中。虽然此次展会是免费向参观者开放的，但参展公司十分注重用户信息的收集，参观者领取任何资料都需要先登记用户信息。尽管参展厂商不多，但参观者却络绎不绝，而且年龄层跨度颇大，可看到从10岁左右的儿童到六七十岁的老人都饶有兴


展馆里的Showgirl不多，却绝对是一道亮丽的风景


展会吸引了许多老人和孩子的目光

趣地在各个展台前参加试玩活动。

在展会现场，除了参展游戏公司的展区外，展场专门划分出一块专门用于游戏比赛的区域，在现场举办一些《魔兽争霸》、CS等游戏比赛。各游戏及IT公司也纷纷不失时机地在展馆里搞起了现场招聘，而且招聘区占了展出面积的大半。以Vina-Game为例，我们看到，VinaGame所招聘职位的工资水平大致和中国内地持平（300～500美元/月）。如GM、客服、市场等的工资水平和国内基本一样，而技术人员的工资比中国略低。越南公司招聘的翻译人员主要分中文和韩文翻译，韩文翻译的工资约为中文翻译的2～3倍。据VinaGame公司的招聘人员介绍，在越南，网络游戏行业的收入水平普遍高于越南人均收入的整体水平，这间接证明了网络游戏这样一项高新技术产业在越南正进入一个快速发展阶段，而一些此行业中的领头羊企业，如VinaGame的发展之路，也引起了我们相当大的兴趣。

二、VinaGame——越南的“盛大”

VinaGame并不是越南第一家网络游戏运营商，《武林传奇》亦非第一款进入越南的网络游戏，但这家成立于2004年9月的公司却在短短一年多的时间内从创业之初的6人小公司发展到现在200余人的规模，公司的4位创始人也进入了越南个人财富排行榜前百位。VinaGame总公司在胡志明市，并在河内设有分公司。截至2006年5月，其网络游戏付费用户达90万，预计2006年全年总销售额超过1500万美元，成为越南经济增长最快的公司之一。根据近期越南的一项社会调查，在越南年轻人最向往的公司中，VinaGame排名第一。纵观VinaGame的发展道路，很难不让人们联想到一个名字——盛大。

VinaGame公司董事长Le Hong Minh在接受本刊记者采访时介绍说，越南网络游戏市场形成规模主要是在2005年，在此之前，仅有《奇迹》（MU）（私服）和《精灵》两款网络游戏在市场上运营，且两者的总在线人数不超过1万。2004年11月，刚刚成立的VinaGame公司与金山公司签订协议，得到了其第一款网络游戏《剑侠情缘网络版》在越南的独家代理权，并将其更名为《武林传奇》。2005年6月《武林传奇》开始公测，并于同年8月收费运营。Le Hong Minh说，由于越南网民对中国武侠文化非常感兴趣，这款游戏对电脑配置要求不高，且易于上手，从公测开始便受到了玩家的热烈欢迎。收费运营后，游戏的在线人数保持了持续上升势头，2005年底，最高在线人数达到17万，为VinaGame带来了巨大收益。这一利好景象强烈刺激了越南网络游戏市场，新的游戏公司及游戏不断涌入，越南网络游戏市场迅速膨胀，截至2006年5月份统计数字，越南境内运营的网络游戏总在线人数超过了20万，网络游戏运营公司10家，运营的网络游戏产品总数超过13款。


VinaGame董事长Le Hong Minh，是从澳大利亚留学归越的海归派

在谈到VinaGame如何获得如此快速的发展时，Le Hong Minh总结了3条经验：1.了解游戏；2.看准时机；3.选对产品。Le Hong Minh说，VinaGame得以成功的一大优势，就是公司的管理层均对游戏行业十分了解，其员工也大多来自玩家，这使VinaGame得以在第一时间把握住整个游戏市场的动向。而其他一些公司的管理层只关心公司的营运情况，对游戏却不了解，所以难以取得很大发展。从当初的《奇迹》（MU）私服和《精灵》身上，Le Hong Minh看到了网络游戏在越南存在着的巨大商机，唯一缺乏的就是一家能带给玩家完善服务的公司，以及一款完全吸引玩家的产品。在对世界各地的网络游戏进行一番考察后，VinaGame最终选定了金山公司的《剑侠情缘网络版》。

在谈到和金山的合作时，Le Hong Minh总是心存感激地说，金山首先是他们的朋友，其次才是合作伙伴。找到金山以前，他曾和多家日韩厂商谈过，对方均以不看好越南市场为由回绝了他。他笑着说，和一些厂商谈合作时，对方总是先问自己能从中赚到多少钱，而且不肯把任何涉及底层、技术方面的内容向他们公开，生怕他们剽窃自己的知识产权。而金山公司不仅同意和他们合作，还将一些营运上的思路传授给他们，帮助他们度过了最困难时期。今天的VinaGame除继续和金山公司签订了《剑侠情缘网络版2》和《封神榜》的代理权外，VinaGame还代理了《九龙争霸》、RO等多款游戏，真正走上了成为越南盛大的发展之路。



《武林传奇》无疑成了VinaGame目前最大的一棵摇钱树

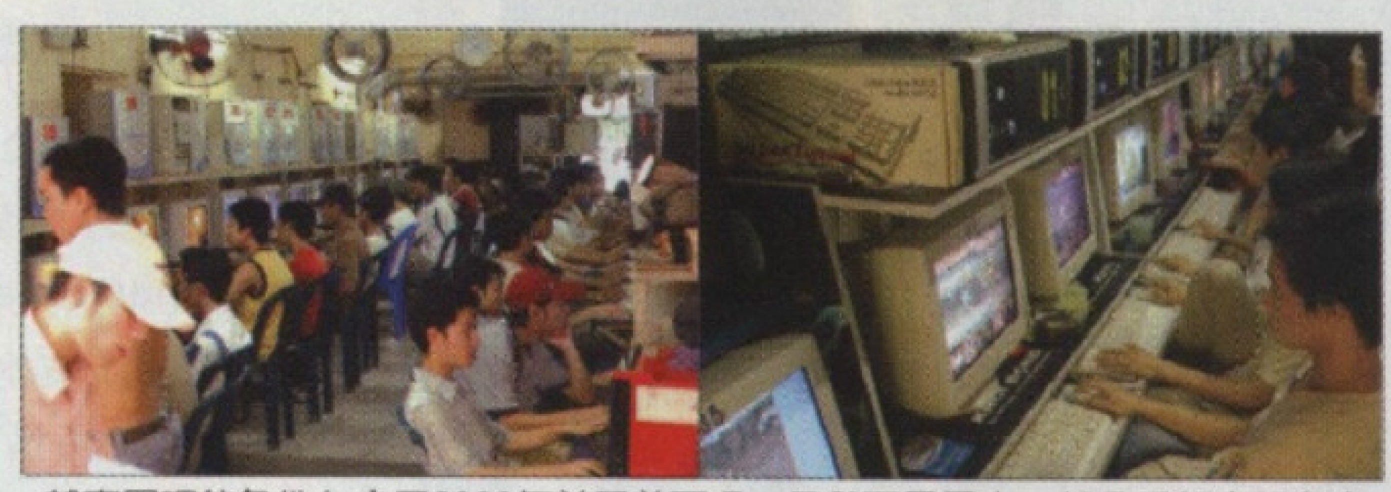
三、环境决定市场

说环境决定市场一点都不为过，尤其在了解了越南的整体网络环境后，VinaGame等网络游戏公司如何在越南市场走上成功之路也就不难理解了。

越南的网络环境和几年前的中国有着惊人的相似之处。在越南的1200万互联网用户中，ADSL是他们最主要的上网方式。按照越南的人均收入水平，家庭ADSL上网并不便宜，初装费约合人民币80元，平均包月费用约合人民币160元，稍高于中国内地收费标准。根据VinaGame一项调查数据显示，由于ADSL等宽带类型的普及程度不够等原因，目前越南的玩家中43.5%家中不具有上网条件，因此网吧成了玩网络游戏的最主要场所。根据VinaGame公司的统计数据，在网吧玩网络游戏的越南玩家占了总比例的64%以上，家庭上网人数占33%，其余3%则在学校或公司上网。

目前越南境内共计约有1万家网吧，由于越南城市与农村人口经济发展的不均衡，约有90%的网吧及网游玩家集中在河内、胡志明市、汉安、海防和芹苴五大城市。根据本刊记者在河内的实地调查，越南的网吧环境基本和中国内地2000年前后的水平相似。越南网吧的规模大都较小，电脑数量一般不超过三四十台，主要分布在学校及居民区附近。在比较集中的地段，平均每相隔几米左右就有一家小网吧。越南网吧的平均上网费用每小时约合人民币2～3元。我们看到，许多网吧的招牌上都是《武林传奇》的人物造型。这些网吧中的多数条件都不是很好，有空调的网吧都很少，更无法与国内那些窗明几净的大型连锁网吧相提并论了。很多网吧机器配置都是PIII 800级别，能玩3D游戏的网吧的机器配置多为P4 2.0级别，少数网吧的机器带有独立显卡。由于网吧机器配置普遍落后，多数机器上的游戏都是《武林传奇》、CS、《魔兽争霸3C》以及《帝国时代》等，而少数配置较高的机器上则执行着TSonline、Space Cowboy等游戏。

按照越南政府的规定，越南网吧在每天午夜12点以后必须停止营业，这一点和中国的规定类似，但对未成年人进入网吧的限制却并没有中国严格。越南网吧另一大特色便是可在里面找到各个年龄层次的玩家，这和我们在ISGAF 2006上看到的情景也十分相似。除了背书包的学生外，我们曾在走访过程中看见一位老奶奶通过摄像头进行视频聊天，这种情景在中国是很难见到的。



越南网吧的条件与中国2000年前后差不多，虽然不是周末，却几乎都座无虚席

正因为越南玩家的上网场所以网吧为主，而网吧的机器配置普遍较低，所以玩家更加需要一些易于上手而又对机器配置要求较低的游戏，以VinaGame为代表的网络游戏代理公司无疑走对了这第一步棋，完成了初期的积累。而随着越来越多的厂商进驻这块市场，如何保持竞争优势，守住自己的市场份额成了VinaGame人下一步需要考虑的问题。而对金山公司来说，除了目前仍占据约整个越南网络游戏市场70%份额的《武林传奇》外，越来越多的韩国游戏也开始入场“搅局”，给金山造成了不小的威胁。要在越南真正站稳脚跟，显然仅凭一款《武林传奇》是远远不够的。据金山公司海外部透露，目前金山已与VinaGame签订协议，授权VinaGame在越南运营《剑侠情缘网络版2》和《封神榜》这两款游戏，对金山这样的中国游戏厂商来说，这无疑形成了另一个良好的开局。

尾声

在5月28日颁奖晚会结束时，VinaGame公司的游戏运营总监Trinh Bao对记者说，尽管这届游戏展会存在着许多明显的不足之处，但这毕竟只是第一届，是从0到1的标志。他希望这次游戏展能成为越南网络游戏发展史上一个良好的开端，而他们有信心以中国为榜样，将越南的网络游戏产业越做越好，使其提升到一个快速健康发展的高度。

越南把中国当作榜样，而中国的榜样又是谁呢？当我们看见自己的邻国正大步流星地向前追赶时，是否会想到这样一句话：只有止步不前的，没有永远落后的！

目前越南的游戏公司及运营的游戏（1元人民币可兑换2000越南盾）

目前在越南运营收费的游戏产品：

游戏名称	游戏类型	最高在线人数	月卡费用	运营公司	研发公司
武林传奇	MMORPG	17万	6万越南盾	VinaGame	金山软件
奇迹（MU）	3D网络RPG	1.2万	9万越南盾	FPT	WEBZEN
精灵（Prinston Tale）	网络RPG	低于1万	9万越南盾	FPT	Triglow Pictures
神话（RYL）	3D ARPG	低于1万	9万越南盾	Vasc	Yuxiland
可汗（KHAN Online）	MMORPG	低于1万	9万越南盾	Hanoi Telecom	MIRINAE
吞食天地	武侠RPG	低于1万	9万越南盾	Asiasoft（越南）	中华网龙
Gunbound	射击网络游戏	低于1万	9万越南盾	Asiasoft(越南)	Softnyx

公测的产品：

游戏名称	游戏类型	运营公司	研发公司
仙境传说（RO）	MMORPG	SK C&C	Gravity
太空牛仔（Space Cowboy）	MMORPG	VTC	Masang Soft
劲舞团（Audition）	休闲游戏	VTC	韩国T3
丝路传说	MMORPG	VDC	韩国JOYMAX

准备内测的产品：

游戏名称	游戏类型	运营公司	研发公司
热血江湖	卡通武侠MMORPG	Asiasoft	Mgame&KRGsoft
九龙争霸	武侠MMORPG	VinaGame	韩国Indy21

中韩联手打造“游戏工坊”

■本刊记者 Littlewing


中韩再次携手，成果令人期待

5月24日，由环球数码媒体科技有限公司（简称IDMT）与北京杰代艺网科技有限公司共同打造的“IDMT-游戏工坊”项目在北京推出。发布会上，IDMT与北京杰代艺网正式达成战略合作，双方共同创办“IDMT-游戏工坊”，致力于培养国际型的游戏实战技术人才。发布会现场，IDMT-游戏工坊还与《我的野蛮女友》原作者及电视剧组达成合作，由杰代艺网公司开发《我的野蛮女友》网络游戏，这也就意味着即将于7月份开班的首期“IDMT-游戏工坊”学员在通过必要的测试后就有机会参与《我的野蛮女友》游戏制作。会上还放映了由IDMT制作的中国首部全三维数码动画电影《魔比斯环》（Thru the Moebius Strip）片段。长达10分钟的预告片，基本展示了《魔比斯环》的美术和技术水平。然而，这部耗资1.3亿元人民币，历时5年制作的全三维数码动画电影，依然与国外动画电影存在着一定的差距。在预告片中，人们居住的城市入口酷似《指环王》中双塔上的魔眼，飞船追逐的场面让人想起《星球大战》，城市风格好像《第五元素》，而外星人感觉上是《魔兽世界》中的兽人皮肤换了个颜色，在人物的表情、眼神、手指、头发等细节上的表现也略嫌冲击力不足。以史克威尔在CG上的造诣，《最终幻想》改编成动画电影，还是遭遇惨败，票房的滑铁卢几乎让史克威尔一蹶不振。那么，《魔比斯环》能收回其巨额投资么？对此，中国动画协会会长、环球数码公司董事长金国平先生表示：IDMT请来了《第五元素》的制作人作为《魔比斯环》的监制，该片凝聚了IDMT三百多名优秀毕业生的心血，在去年夏纳电影节上也受到了动画电影专业人士的广泛关注，对《魔比斯环》还是很有信心的。至于能不能如当年他担纲制作的《宝莲灯》一样取得票房成功，现在还不好说，但IDMT制作《魔比斯环》最大的目的，是要引起社会对动画电影的关注，让国人知道我们也有自己的三维动画电影，这就已经足够。

长期以来，IDMT与迪斯尼、皮克斯、PDI等世界著名公司及国内知名动画游戏企业形成了密切的项目合作关系，建立了完善的人才推荐机制。而北京杰代艺网科技有限公司此番联合十余家韩国游戏公司共同开发网络及移动游戏服务、游戏技术培训事业，也显示出了该公司积极促进国内游戏开发水平与国际接轨的决心。北京杰代艺网李锡久社长表示：“我们的目标是充分整合我们的国际游戏资源，将‘IDMT-游戏工坊’创建成一个蜚声国际的游戏教育品牌。”据了解，依托IDMT公司与韩国游戏企业的优势资源，“IDMT-游戏工坊”在培训的同时，透过北京杰代艺网的“游戏工坊”制作部门，还拟承接游戏开发和制作项目，并吸收优秀毕业学员成为部门的重要力量，使学员毕业后就有机会进入国际化游戏公司就业。目前，“IDMT-游戏工坊”培训项目已开始运作，韩籍教师已全部到位，首期培训班将于7月在上海举办，北京等地也将陆续开班。P



业界动态

国内首届“创游杯”游戏设计开发大赛正式启动

国内首届“创游杯”游戏设计开发大赛于6月2日在北京天鸿科园大酒店召开了新闻发布会暨启动仪式并宣布正式开赛。本次大赛主办方为创游传媒与新浪游戏频道，赛程从6月初一直延续到8月底，将在10月中旬公布评选结果并举行颁奖典礼。大赛内容囊括游戏美术、游戏综合制作、手机游戏策划以及手机游戏等众多领域。6月2日至8月15日，选手可随时登录大赛官方网站http://gcc.chinagcn.com在线报名，并以在线答题的形式参加初赛资格测试，通过者即可在线提交复赛作品，复赛命题将于官网及参赛手册中公布。8月15日前复赛选手凭ID和密码可随时在线上传提交参赛作品。

《仙侣奇缘II》免费运营

5月30日，金山别出心裁地在北京举办了一场名为“6月蝶变”的爱情舞台剧。借此机会，金山宣布其代理的首款网络游戏《仙侣奇缘II》定于6月8日正式公测，并将采用永久免费的运营模式。据



庞龙（左）与金山高级副总裁王峰在一起

悉，2006年中国网络游戏市场的竞争加剧，许多游戏公司纷纷将目光转向代理欧韩作品，国产作品在上半年一直未见大成。金山总裁兼CEO雷军表示：“《仙侣奇缘II》的推出，将打破2006年上半年国产游戏新作沉寂的局面。”发布会现场，当红网络歌手庞龙也登场亮相，演唱了游戏主题曲《宝贝》。据了解，庞龙的成名曲《两只蝴蝶》《你是我的玫瑰花》分别是蝶与花的主题，与《仙侣奇缘II》的故事背景恰好相合，这是金山与庞龙一拍即合的原因。据悉，庞龙的人物形象将被移植到游戏内，成为一名象征爱情大使的NPC，这也是国内大型网游中由明星出任游戏NPC的第一例。

中视网元携手EA

中视网元娱乐科技有限公司与全球最大的互动娱乐软件开发商及发行商美国艺电公司（EA）在梅地亚中心召开新闻发布会，双方签署合作协议，宣布共同开拓中国的单机游戏市场。在签约仪式上，EA正式授权中视网元为其中国大陆地区全线单机游戏产品的独家总代理，双方共同宣布未来将长期保持密切合作，全力开发潜力巨大的中国单机游戏市场。中视网元第一阶段将代理包括FIFA Soccer 06、NBA Live 06、《哈利波特与火焰杯》等产品，还会陆续发行包括《极品飞车》系列、《模拟人生》系列、《荣誉勋章》系列等其他EA的单机游戏。EA全球网络发行业务高级副总裁暨中国执行总裁韩力克先生表示：“我们相信，这次与中视网元的战略合作，将帮助EA把更多世界级优秀健康的正版游戏和增值服务带给中国的玩家，并共同推动中国单机游戏产业的繁荣和发展。”

久游网与声动天下结成战略合作伙伴关系

日前，国内大型互动娱乐门户网站久游网与中国原创彩铃——声动天下


韩国影星张娜拉



华人歌星阿杜

（北京）文化传播公司共同宣布，双方正式结为战略合作伙伴关系，通过资源互换在音乐版权及制作传播方面进行深入的合作。

据介绍，根据协议，久游网获得了在其运营的大型音乐网络游戏《劲乐团》《劲舞团》《超级舞者》《超级乐者》及其后续产品中使用声动天下所提供的高精度原声数据以及制作、发布包括中文流行歌曲在内的音乐内容的权利。此项授权涵盖了声动天下旗下拥有的诸如林俊杰、阿杜、陶晶莹、顺子、张娜拉、光良、游鸿明、蔡健雅等著名港台及日韩歌手部分数字音乐在网络游戏中的使用权，并包含了提供手机铃声、流媒体、在线下载等方面的权利，将大大丰富久游网所运营的音乐类网络游戏以及门户网站音乐频道中的音乐内容，大幅度提升音乐数据的品质。音乐版权授权协议的签订将极大地巩固久游网在音乐类网络游戏运营及新产品研发方面的全球领先地位。同时，久游网将在音乐版权授权协议签订后开展产品营销层面的合作，努力促进音乐内容和网络游戏产品的交叉推广效应。

《乱武天下》开始封测 寻找代理商

由北京中娱在线自主研发的休闲网络游戏《乱武天下》定于6月下旬开始封测。中娱在线将《乱武天下》定位于“新武侠无厘头式游戏”，并称其“开创了国内嘻哈游戏的先河”。游戏以特色人物和事件为背景，采用诙谐、搞笑的风格，将古典角色卡通化，包含动作冒险、角色扮演和格斗等游戏类型，游戏场景也保持了传统的中国风味。《乱武天下》同时在游戏封测期间寻找合适的运营商，有意者可直接与中娱在线联系，洽谈相关事宜。

产品信息

国产网游《机战》8月公测

由天晴数码开发的国产首款机甲网游《机战》，将在2006年8月正式对外公开测试。这款游戏经历了长达3年的开发周期，2006年6月征集了6000名年轻玩家开启了封闭测试。游戏提供给网游玩家完全不同的世界观和游戏玩点，在游戏中玩家将扮演飞行员的角色，游戏主要有机甲改装、机体组合、机体变形、武器装配、飞船副本、机器人战争

《大唐豪侠》公测 网易展开多项异业合作

■本刊记者 生铁

5月31日，广州网易互动娱乐有限公司在北京香格里拉大酒店举行了《大唐豪侠》公测新闻发布会暨与康师傅联盟战略合作签约仪式。网易市场总监李日强启动了《大唐豪侠》这款网易今年主打产品的公测仪式。《大唐豪侠》是由网易自主研发、以辉煌的唐代为背景、采用唯美写实风格制作的3D网络游戏。在会议现场派发的网易宣传资料中，《大唐豪侠》还是以《大唐》的名称出现的，这也暗示了该作推出前一波三折的命名经历。为力推此款作品，网易与康师傅冰红茶、冰绿茶饮品签约，推出主题为“冰力至尊，大唐豪侠”的全国促销活动。在游戏中将出现康师傅冰茶馆、冰茶使者、霜雪冰风马等特色场景与角色，而康师傅冰红茶、冰绿茶也特别为此次合作设计生产了一套6款的《大唐豪侠》版新产品瓶标。


网易市场总监李日强（左）与康师傅饮品事业群协理陈仁宗（右）共同宣布建立全面战略合作伙伴关系



网易副总裁陈伟安（左二）与乐百氏市场及创新部门总经理马伯乐（左三）在新闻发布会上

此前的5月25日，网易旗下的另一款网络游戏《梦幻西游》举行了“携手脉动”战略合作新闻发布会。脉动预计将在今夏销售超过1.8亿瓶脉动饮品，购买者可凭瓶上标号以发送短信的方式赢取包括现金、iPod在内的众多奖品，主要的面向对象为青少年玩家。

网易在暑期来临时接连展开异业合作，无疑十分看重这一营销整合模式，期待利用相同的目标市场人群创造双赢的局面。

《传奇世界》在手机上延续“不死之身”

■本刊记者 白露



魔龙CEO卢建在发布会仪式上手持游戏终极武器示人

2006年5月25日，手机游戏发行商“魔龙”与网络游戏运营商“盛大”旗下手机游戏开发商“数位红”合作，正式推出了与著名网络游戏《传奇世界》联网的手机游戏《传奇世界——不死之身》。凭借手机游戏的方便灵活，借助《传奇世界》的巨大用户群，这款游戏的推出代表着中国网络游戏的无线化进程又迈出了一步，这也是双方半年来的第二次合作。前次双方合作推出的《传奇世界——横空出世》在百宝箱的下载率保持了很长一段时间的榜首位置，并且出现了大量盗版下载。此次手机版的游戏故事内容，依然延续《传奇世界》的背景故事和世界观，动态的任务系统、多样的道具种类沿袭了《传奇世界》系列的特点。玩家可将在手机游戏中打造出的道具上传到网络版的账号中，增强用户的黏性和体验，吸引更广泛的游戏玩家。而音乐才子林俊杰继全国第一款音乐手机游戏《江南》之后，再度与魔龙携手，为魔龙新推的这款游戏创作的同名歌曲《不死之身》也为其推广做出了不小的贡献。P

等多重、交叉的颠覆性玩点。具有浓重的硬科幻风格。

iQue DS Lite全国首发

6月17日，iQue DS Lite中国首发会在北京、上海、广州三地同步举办，其主题继续延用“Touch 中国”，旨在进一步强调本系列主机的概念。而令广大翘首以待的玩家感到震撼的是，行货DSL以一个极具“竞争力”的价格登场。本次首发会上，iQue为用户带来了水晶白、珐琅青两款DS Lite产品，iQue用户除可第一时间享受到与国际同步的新产品之外，还能比北美地区用户获得更多的品种选择。iQue神游在首发会上一方面向用户展示了iQue DS Lite这款时尚主机的各种细节，一方面也演示了iQue系列掌上游戏的最新研发动态。

中广网正式推出《飘流幻境》

5月26日下午，中广网在北京世纪金源大饭店隆重举行了《飘流幻境》公测发布会，国家新闻出版署领导、游戏



《飘流幻境》代言人孙婷

网域结盟AMD、华为，推出《华夏II》

■本刊记者 小虾

5月30日，深圳网域网络计算机有限公司与AMD、华为技术有限公司在北京联合举办新闻发布会，宣布网域与AMD、华为缔结网游产业联盟，在技术、品牌和市场推广等方面将展开深入合作。在此次合作中，网域将以华为公司基于AMD 64位双核皓龙处理器的电信标准服务平台，为《华夏II》提供高性能的运营环境。网域首席执行官张岩、AMD大中华区总裁郭可尊女士以及华为高级副总裁艾伟出席了发布会。会后，记者对网域营销部经理杨星、AMD大中华区高级产品经理唐志德以及超传输技术协会主席、AMD公司64位嵌入式业务总监David Rich进行了专访。

大众软件：此次3家公司的合作对网域来说有什么样的意义？这次合作是仅针对《华夏II》，还是涉及到网域运营的其他游戏？

杨星：AMD和华为都是各自行业里的领先企业，他们在技术上的优势可以为我们的玩家提供更好的服务，在游戏的流畅性等各方面都能对我们的产品有一个提升。再加上我们相互的合作渗透，会令我们的《华夏II》从服务、宣传到推广更上一层楼。我们关于《华夏II》的合作只是一个切入点，AMD在游戏开发等方面有很多经验，我们会引进很多AMD的技术，并在将来进行更深入的合作。

大众软件：为什么AMD以此为契机进入游戏领域，它的意义何在？

David Rich：网络游戏是一个快速发展的业务，事实上很多厂商都对此很有兴趣。今天我们的举动仅仅是AMD进入网游市场的第一步，从技术的角度看，PC技术最大的背后推动力在于游戏。AMD过去在为玩家服务上非常成功，这鞭策着AMD在技术上不断创新。网游的发展给了我们同样的启发，使我们的技术可以更进一步向前发展。

大众软件：《华夏II》是否有运营的时间表？对公测的在线的人数有多大的期望值？

杨星：具体的时间表我们要根据封测和内测的表现来定。至于公测在线的人数，具体的目标不便透露，但我们的目标比较高，会是个令业内刮目相看的数字。P


杨星（左一）、David Rich（左二）和唐志德（左三）正在接受记者的专访

可爱美女杨丞琳代言《蒸汽幻想》

■本刊记者 司马平安



韩国新生代网游力作《蒸汽幻想》已于5月29日开启了首次小规模对外封测，仅有的1000个封测账号可谓供不应求。据统计，封测当晚的账号上线率即达到了80%，而客户端下载量更是达到了30 000之多（不包括其它媒体分流下载），也就是说还有绝大部分玩家在没拿到账号的情况下，仍抵挡不住诱惑而提前下载了客户端。5月30日，在上海新天地UME影城，一场关于《蒸汽幻想》的盛大发布会召开。发布会上，一位身着游戏中精灵盛装的神秘少女，在接受象征精灵身份的武器“魔杖”后正式成为《蒸汽幻想》的代言人，她就是被称为“可爱教主”的杨丞琳。据了解，《蒸汽幻想》是以宫崎骏笔下的世界以及著名的“最终幻想”和“樱花大战”系列中广为人知的“蒸汽庞克”世界观为基础，由韩国最大的软件发行商“韩光软件”（Hanbitsoft）耗时3年打造的全新的MMORPG网络游戏大作，画面色调明快、清亮，角色各具特色又卡通可爱。在一些主要游戏网站上的排名名列前茅，极受电玩玩家的关注和喜爱。签约杨丞琳作为该款游戏的代言人，运营方天游公司给出了很好的理由：无论是可爱清纯的形象，还是俏皮活泼的气质，杨丞琳都非常符合游戏中魔法精灵的条件，再加上她日益高涨的人气，绝对是代言人的不二人选。P

工作者委员会领导、中华网龙代表、行业代表以及各大媒体记者共计170余人出席。会上，中广网正式宣布大型Q版回合制网络游戏《飘流幻境》于5月28日全面公开测试，被称为中国游戏第一美女的孙婷成为其代言人。

《傲神传》公测

5月27日，由安徽澳澜科技发展有限公司、厦门荣耀科艺软件和北京星线空间公司共同主办的《傲神传》公测新闻发布会在人民大会堂召开，澳澜科技董事长郑业泉、荣耀科艺总经理尹龙、星线空间总经理木志勇等出席了会议。由荣耀科艺研发、澳澜科技运营的《傲神传》是一款以中国古典神话为背景的大型多人在线网络游戏，采用自主研发的3D引擎技术营造出精彩炫目的画面效果和武功特效。经历数月的紧张内测后，在众多玩家的支持下，《傲神传》在游戏品质和可玩性上得到了进一步提升，已于5月28日正式公测。澳澜科技提出了“绿色健康网游”的概念，并采取特许经营的运作模式来解决网络游戏在全国运营中的渠道问题。



电子竞技

TCL · 英特尔电玩竞技大赛闭幕



经过两天时间的激烈角逐，TCL · 英特尔电玩竞技大赛（实况足球模拟世界杯）于6月4日在北京金源燕莎Mall购物中心中央舞台落下帷幕。在虚拟的足球世界中，被公认为二流队伍的非洲黑马突尼斯，在成都赛区亚军代表队“零战队”的操纵下获得了TCL · 英特尔电玩竞技大赛全国总冠军。本次大赛采用了一系列全新规则，包括“电子足球队”“模拟世界杯”“随机国家队”“一局两场制”以及“地区分级赛”等，同时全程使用专为玩家们设计的游戏电脑——TCL · 英特尔海盗奔腾D双核电脑作为比赛用机。

WCG比赛分赛区逐渐落幕

战火纷飞的“三星电子杯”WCG2006赛事在各地分赛区的比赛逐渐落下了帷幕。沈阳赛区经过激烈的争夺，最终决出了所有出席中国总决赛的选手。分别是CS项目：27.computer（冠军）、ybcxz（亚军）；WAR3项目：李开强（冠军）、陈蜂（亚军）；SC项目：刘强（冠军）、罗贤（亚军）、张磊（季军）；FIFA项目：王越（冠军）、祝京楠（亚军）、袁明皓（季军）。与此同时，杭州赛区也决出了最终战果，CS项目冠军EastOne Nice和WAR3项目的冠军刘义峰获得了进军中国总决赛的资格。

WCG2006“三星电子杯”中国区锦标赛分赛区配额

	北京	上海	广州	成都	沈阳	重庆	西安	武汉	杭州	南京	济南	哈尔滨	深圳	长沙	贵阳
CS	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
WAR3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
FIFA	4	3	3	3	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
SC	4	3	3	3	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/



类　　型：	即时战略
制　　作：	Lesta Studio
发　　行：	CDV
上市日期：	2006年8月
推 荐 度：	★★★☆

太平洋风暴 Pacific Storm

■江苏 防弹手柄

游戏的20个任务涵盖了从偷袭珍珠港到日本法西斯无条件投降的所有焦点战役。与一般战役制RTS游戏不同的是，本作中每个任务之间是彼此关联的，玩家实际是在一张大的海战地图上完成整个太平洋战争，历史事件会随着游戏中的时间推进准时到来。玩家所处的形势是处于不停变化中的，任何在史实中被消灭的战略目标，如果在玩家所进行的任务中仍然存在，则对下一任务会产生富有戏剧性的影响。

补给和研发

海战地图上分布了3种岛屿，小型岛可补充燃油，中型岛可修建简易机场和获得资源，大型岛可设立雷达站和科研设施。资源分为铁矿、镍矿、铝矿和石油4种，建造战舰需要铁和镍，制造飞机则需要铝矿，维持舰队运作必不可少的资源是石油。游戏中双方各有86种海空兵器，涵盖了战斗机、对舰攻击机、潜艇、航母、战列舰、驱逐舰六大类，更多威力强大的兵器只有通过科研才能生产。另一类研发内容是升级项目，玩家可以选择将F4F机翼上的机关炮数量增加到8门，或者将B-17轰炸机的载弹量扩大到40吨。战斗中，玩家可以在同一场景中指挥水下、水面和空中的全部战斗单位，在最大支持200个单位厮杀的3D引擎所打造的宏大战争场景中，与敌人一决雌雄。

宏观与微观

游戏的操作方式分为宏观和微观两种。宏观模式下，玩家只能控制舰队或者轰炸机的队形和攻击序列，剩下的就是观看屏幕上所发生的一切。每个单位都有特殊指令。航母的特殊指令是召唤防区内受伤的飞机返回接受修理，战列舰则可以急速射击，而潜艇拥有关闭引擎在水下伏击敌人的特殊技能。

微观操作则是军事模拟玩家的专利，在下达宏观命令后，玩家可以亲自驾驶我方的任何一个单位去直面碧海蓝天中的生死搏杀，体验万军之中取上将首级的爽快感——听起来与早年《地下城守护者》中的“附体”非常类似。《太平洋风暴》对第一人称或者第三人称单个作战单位的模拟采取了街机化的方式，飞行员扮演者不用过分担心复杂的操控，潜艇玩家也不用多虑打开声纳后会暴露己方的位置。



3D化的海空大战是游戏的一大卖点



美军科研的最终产品——原子弹



微观状态下的乘具被击毁并不会导致游戏结束，玩家可以在另一个单位中继续第一人称的厮杀



战斗机座舱中的各种仪表做得十分细致



宏观模式下，玩家指挥整队进行战斗

类　型：战术射击
制　作：Diezel Power
发　行：Digital Jesters
上市日期：2006年7月
推 荐 度：★★★★


这手榴弹的个头实在有点夸张


盘旋的黑鹰直升机、漫天的黄沙、战火纷飞的非洲城市，让人不由自主地想到那部经典影片《黑鹰降临》



这是去年20%完成度时公布的截图


屡次出现的这种飞行员大耳麦真是破坏游戏标榜"写实"的败笔



狗牌 Dogtag

■江苏 防弹手柄

化解危机

如今，"开门——打怪——再开门——再打怪"的Quake类射击游戏已经开始走下坡路了，即便是豪华声光包装的Quake4，在一个制作精良的小组战术游戏面前也无明显的优势可言。时下的标准战术小队游戏已经相当多了，然而很少有让人眼前一亮的精品，不是战术指令的加入带来操作过于复杂，就是敌我方的低劣AI让玩家抓狂。而本作的出现则改变了这一现象。

故事发生在近未来的非洲大陆，饥荒、瘟疫和毒品使得东非各国的局势失去控制，为了争夺有限的生存资源，各国军阀势力开始了残酷的战争。得到联合国授权的美国海军陆战队奉命开往东非维持和平。然而，海军陆战队在剿灭了几大军阀派别后拒绝联合国的撤离命令，在一个疯狂上校的率领下，凭借现代化的武器扩张属于自己的领土，而原本宣誓效忠国家的海军陆战队士兵像精神被控制了一样，只听从上校的命令。原来，在维和使命中，陆战队缴获了大量的毒品和在交易中当作通货的钻石，并且发现了钻石矿。作为特种部队的一员，玩家将被秘密空投到东非，率领4人特遣队去完成"不可能完成的任务"。你的使命就是以擒贼先擒王的方式化解危机。

现实装备

游戏中的所有武器全部取自现实。玩家所率领的4人分队由一名使用MP5SD6的医务兵、一名使用加装榴弹发射器的M4A1步枪手、一名怀抱M249机枪的火力支援兵和手持M24的狙击手组成。武器的重量和使用是完全写实的，默认状态下玩家只能一次携带一件主武器和M92F制式手枪，手雷数与战术背心的数量是相等的，玩家不可能无限制地获取遗留在战场上的装备。人物的移动速度和完成战术动作时的敏捷性，都与自身的负重有很大关系。好在这不是一个正宗的FPS游戏，否则怀抱重机枪冲锋时一定会让自己非常郁闷。

玩家将在15个任务中与全球最为危险的恐怖分子和装备最为精良的精英部队作战，玩家的最大对手是训练有素的海军陆战队士兵。他们除了和玩家一样拥有制式的轻武器外，还配备有AAv-7两栖突击载具、AH-IT海眼镜蛇武装直升机、布雷德利战车、M1114悍马和M1A2坦克。其中玩家还将遭遇海军陆战

队的王牌“武力侦察部队”——那支在《勇闯夺命岛》中挟持人质、利用毒气导弹威胁城市安全的部队。

渗透式作战

游戏强调战术的运用，与《全方位战士——十大锤》最大的不同在于，《狗牌》简化了行动命令，更强调射击的爽快感。《狗牌》中的基本行动命令只有占领、掩护、突击和待命4种，士兵对这4种战术命令的完成度都非常高，玩家可用标注路点的方式让士兵完成A战术动作后自动开始B动作，也可暂停游戏，同时给4名士兵下达命令，还可切换到不同士兵的第三人称和主视角来进行游戏。主视角下，玩家将看到与《使命召唤》系列类似的独立瞄准界面，除了使用准星、照门和传统的光学瞄准作战外，游戏首度加入了无框内红点瞄准镜。它可避免让准星挡住一部分场景，并且在点射时不必进入独立瞄准界面，让玩家快速对战场上的风吹草动做出反应。

为了体现特种部队任务优先的作战方式，玩家需要避免和敌兵长时间交火；击毙敌人并不会带来更高的过关评价或者奖励，有时甚至会给任务达成带来更大的灾难。在每个任务中，成功活到关底才是玩家的首要目标。为了体现这种风格，游戏的射击引入了Blind Fire（纯压制射击）系统。它跟越战记录片中那些美国大兵不露头将枪管伸出墙角作压制射击有些类似，与强调掩护的游戏方式很好地结合在了一起。在使用压制射击时必须处于第三人称视角，在贴墙状态下将人物移动到墙壁的边缘，枪械的准星依然会显示出来。此时如果直接射击，那么主角就会做出伸枪狂扫的动作。由于在进行Blind Fire射击时主角的身体是隐蔽的，可让玩家毫发无损地干掉敌人。当然缺点也是明显的：Blind Fire状态下


你的对手是训练有素、装备精良的海军陆战队

子弹的命中率相当低，但对于使用者而言是非常安全的；多人联合使用可产生强大的火力压制效果，进而可让玩家以第一人称视角操作一名队员迂回到敌人的侧翼实施偷袭。

Blind Fire状态可与正常状态的射击结合使用。例如在Blind Fire状态下用准星瞄准敌人后迅速控制主角探头，再按动射击键就可进行直瞄射击，命中率会提升一个档次。主视角射击是可与Blind Fire混合使用的，玩家可在Blind Fire锁定敌人的同时探头，并迅速切换到第一人称视点下完成一击必杀。

弹药和人员的补充完全依靠战场来完成，玩家没有任何后援。好在玩家执行的是正义使命，有动态的功勋值。随着功勋值的累计，玩家会获得叛军中一部分良心尚存的士兵的帮助。每击毙一名陆战队员，玩家就可从他的遗体上获得狗牌。狗牌就是游戏中的硬通货，积累到一定的数量便可获取若干次的重武器使用权和呼叫空地重火力打击的权限，并且可以招募新的队员，但玩家的小队人员数量永远不会超过4人。



补给完全依靠“抢劫”的方式获得，图为玩家指挥队友占领对方的补给点

上市游戏热报

■晶合实验室 达达

游戏名称 美国农场主 John Deere American Builder Deluxe

类型：模拟经营
制作/发行：Gabriel Entertainment
上市日期：2006年5月25日
推荐度：70

在游戏中，玩家可以规划出自己想要的美式农场。拥有属于自己的庄园就需要建造谷仓、住所，并且要合理地规划用地。



游戏名称 IHRA拖车大赛：运动家版 IHRA Drag Racing：Sportsman Edition

类型：模拟竞速
制作/发行：Bethesda Softworks
上市日期：2006年5月28日
推荐度：80

游戏共有12项赛事、多条经典赛道以及35款不同属性的车辆供玩家选择，同时这些车辆有70种细节供玩家自行设定。



游戏名称 危险水域（任务包） Dangerous Waters：Exclusive Mission

类型：模拟
制作/发行：Black Bean/Strategy First
上市日期：2006年5月29日
推荐度：75

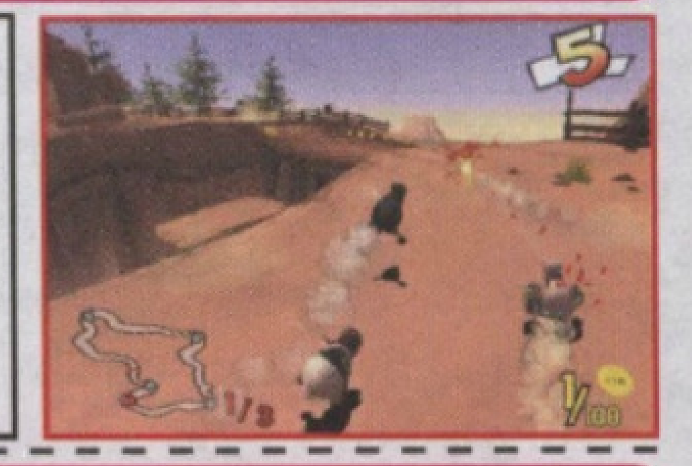
这是为《危险水域》发布的任务包，新增加了多个单人及联线任务。想要执行任务包，需要先安装《危险水域》原版。



游戏名称 绵羊拉力冠军赛 Champion Sheep Rally

类型：模拟竞速
制作/发行：Black Sheep Studio
上市日期：2006年5月31日
推荐度：84

以可爱Q版的绵羊形象，模拟真实的奔跑和跳跃动作，配合上有趣的道具及各类风格独特的跑道，可称为一款轻松休闲之良品。



游戏名称 清算人 liquidator

类型：动作射击
制作/发行：Parallax Arts Studio
上市日期：2006年5月31日
推荐度：80

游戏中出现了3个“世界”，每个世界都有不同的任务、敌人、建筑物和交通工具。玩家所要做的，仅仅是杀出一条血路。



游戏名称 乌托邦之城 Utopia City

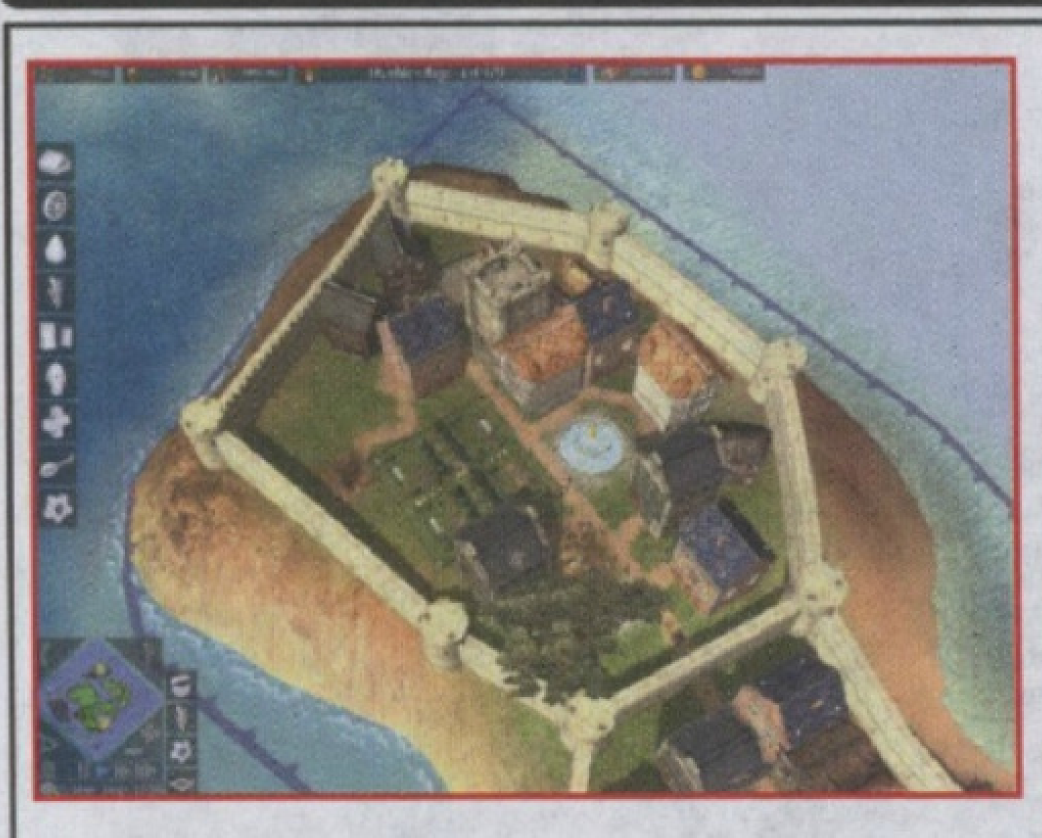
类型：第一人称射击游戏
制作/发行：Parallax Arts Studio
上市日期：2006年5月31日
推荐度：80

这是一款以2091年并行世界为背景的科幻第一人称射击游戏。玩家需要为了不让真实世界分崩离析而做出自己的努力。



游戏名称 中世纪霸主——建造、保卫、扩张 Medieval Lords：Build、Defend、Expand

类型：即时战略
制作/发行：Monte Cristo
上市日期：2006年5月29日
推荐度：85



玩家将回到欧洲中世纪，建设自己的城市并发展军队抵御外国势力的入侵。游戏使用了全3D引擎，除了基本的城市建设因素，如管理财政、人口等，还可通过即时战略形式保卫自己的国家或是拓展疆土。

游戏名称 吃豆人世界3 Pac Man World 3

类型：益智
制作/发行：Namco
上市日期：2006年5月31日
推荐度：85

《吃豆人世界3》将传统的《吃豆人》游戏规则与现代新一代游戏平台融为一体，继承了该系列的特色，如能量球、豆点、豆链以及水果等。同时，它还加入了许多新的元素，比如蓄力、滑动以及几种新的特殊移动方式。玩家甚至还能控制Pinky和Clyde的角色来进行游戏，而且他们也拥有各自的特殊能力。



上市游戏热报

游戏名称 动物园大亨2——非洲冒险
Zoo Tycoon 2：African Adventure
类型：策略
制作／发行：Blue Fang Games
上市日期：2006年5月24日
推荐度：85



这是微软为《动物园大亨2》制作的资料片三部曲之一。本作中，将会出现非洲大陆上的8个物种近20种生物。当然，新的公园建筑、技能和交通工具也会加入进来。

游戏名称 冲向柏林
Rush for Berlin
类型：即时战略
制作／发行：Stormregion
上市日期：2006年5月27日
推荐度：85

游戏将场景设定在1944～1945年时的欧洲战场，不管是选择英美盟军还是苏联红军，玩家的目标都只有一个：进军柏林。行动预示着第三帝国的彻底失败和欧洲大陆的战事结束。当玩家越接近柏林，面对的挑战也会越多。



游戏名称 达芬奇的秘密——被禁的手稿
The Secrets of Da Vinci：The Forbidden Manuscript
类型：冒险解谜
制作／发行：Kheops Studio
上市日期：2006年6月1日
推荐度：85

游戏是围绕意大利文艺复兴时期的天才达芬奇而产生的一些调查活动。如果你已看过《达芬奇的密码》这部电影，并且已尝试过其同名游戏的话，不妨在此运用达芬奇的密码来解读一下这里的谜题。



游戏名称 锁定——现代空战（黄金版）
Lock On：Modern Air Combat（Gold）
类型：模拟
制作／发行：Flying Legends
上市日期：2006年6月2日
推荐度：85

游戏的拟真度较高，采用了大量渲染贴图材质。操作相对简单，并且为了体贴玩家，在AI的设定上提供了多种选择。即使是新手也不会手足无措，而“老鸟”们也会在游戏中找到相应的难度，迎接挑战。



游戏名称 半条命2：第一部
Half Life 2：Episode One
类型：动作射击
制作／发行：美国艺电
上市日期：2006年6月2日
推荐度：90



这是Valve为《半条命2》制作的全新章节的第一部，意味着今后我们将会看到《半条命2：第N部》，其主角仍然是Gordon Freeman博士。这次他要面对的是17号城市和大本营的各种危机，当然，Alyx Vance和她的机器狗也会再度出现。游戏中首度引入了“数字演员”的概念，增加了现场感和真实感。

游戏名称 战地2——装甲之怒
Battlefield 2：Armored Fury
类型：动作射击
制作／发行：美国艺电
上市日期：2006年6月2日
推荐度：85

本作是《战地2》的加强片资料片，新增了3张全新的地图以及2种新的交通工具。攻击机具有使用火箭进行密集轰炸的功能，而侦察直升机则可利用自身优势轻松掌握敌人的踪迹。





Eidos迟来的春天？
评《冠军足球经理2006》

■安徽 许承鸿

品牌效应

现在一提到CM，专业玩家总是嗤之以鼻——"切，还玩CM，早FM时代了！"（注：CM与FM分别为《冠军足球经理》和《FIFA足球经理》）在网上看到网友们对目前CM的批评，似乎跟帖时不说一句"FM才是王道"就好像没人会肯定你也是个专业的球迷&玩家。Eruogamer有一篇CM2006官方评论的总结语特别有意思，将FM比作Hardcore Porn，而现在的CM则是Softcore，笔者觉得是一语道破天机。Eidos没少对CM进行宣传攻势，不仅在电视台做商业广告和谈话节目，还架设了专题网站itsyourbaby.co.uk，不管玩家的评价如何，钱反正没少赚。目前，最新的英国PC Game排行榜上，CM2006坐在老三的交椅上，看似有些不符合市场经济的规律，但却证明了品牌的威力。6月2日发布的CM2006 Patch1中更添加了国家队管理功能，让玩家在观看世界杯时可用游戏来YY一把，没准CM会杀到排行榜首位呢。

Eidos在去年狠狠地砸了CM这块自家的金字招牌，在SI（FM开发组）论坛上，FM Fans对Eidos以及CM的嘲讽简直可收集起来编成一本辞典。相比去年的失败，今年的Eidos可以说颇有一番作为，《古墓丽影》和《终极杀手》两款新作的成功使老玩家颇感欣慰，品牌效应得以健康地延续下去。而SI在创新上的停滞更是给Eidos为CM的反击赢得了宝贵时间，现在的CM除了在Mac机以外，在其他平台上可谓全面开花，CM Mobile更是大受好评的获奖作品。与FM的较量，CM已迎来了转机。

视听感觉

CM2006正式版于3～4月间在欧洲最先发布，但在中国大陆引起的反响不大，CM5的糟糕口碑以及没有汉化的新版本令人有些望而却步。不过笔者认为这是一款相当不错的游戏，只是在当前FM大行其道之下，有一种"既生瑜，何生亮"的感慨。与前作相比，CM2006的界面变了，原来的双行排列模式变成一纵到底模式，笔者至今还不适应。速度也慢了些，可说是挑战CPU和内存的试刀游戏。仔细分析一下，除了仍然较差的数据库和还不成熟的Match Engine AI（只能说AI），这款作品延续了系列里令人感到亲切的优点。BGS开发的CM GUI（游戏界面）饱受玩家非议后，CM2006 Patch1的GUI作出革命性变革，模仿Mac机的深蓝色彩搭配，加上诱人的Optional Sidebar（可让玩家自主添加快捷方式，免得功能键太多找不到北），截图公布后玩家的好评如潮。Eidos为此界面专门签了一名美工，可谓用心良苦。说实话CM是不太注重音效的，但CM2006在点击时，窗口弹出、输入字符时都有音效，还算悦耳，不过笔者认为，其最大的功能在于玩家在等待过程中（比如抽空浏览一下网页什么的）就知道游戏中消息来了。但比赛时的音效只能用一塌糊涂来形容，没有现场感，声音采样不太专业，还有待提高。



两个Gameplan比赛引擎视角

核心引擎

很明显，CM2006暂时无法在数据库上和FM累计超过10年



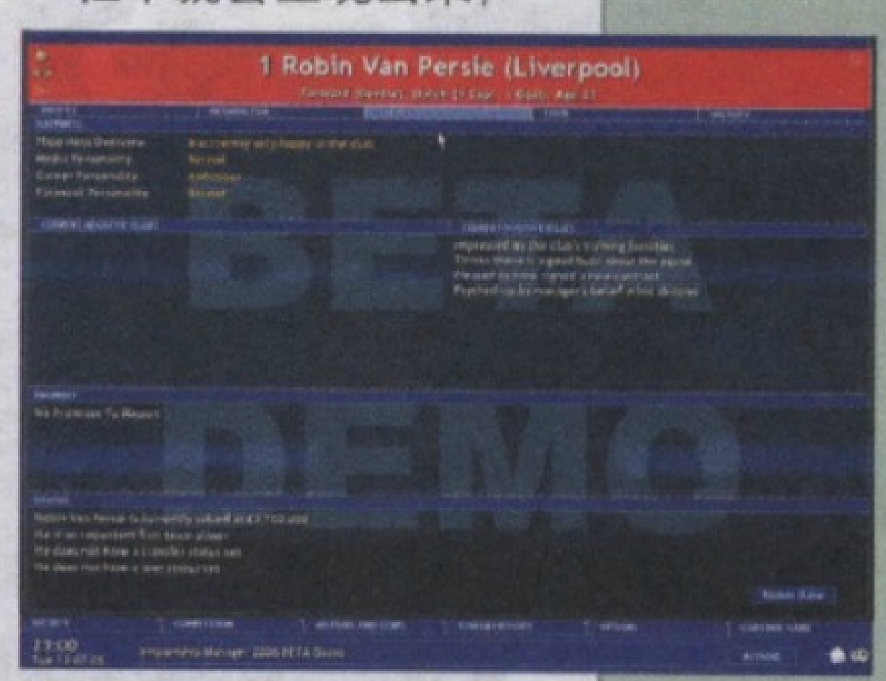
国家队管理界面

的、连国际足联都自叹不如的Database Bible相提并论，它的切入点是其精心打造的Gameplan（TM）引擎，玩家在这里能看到和电视相仿的逼真画面。CM开发组深知“做足球经理类游戏就是要考察开发人员对足球这一世界第一运动的理解”的道理，数据终究是死的东西，而理念则是鲜活的，所以在比赛引擎这一外观和感觉都讨巧的设计上多下工夫是划算的。原CM的QA成员Producer Luke发明的自称是3D引擎的程序，在感观上大大地刺激了我这个资深CM玩家的眼球，其最大的突破倒不是大肆吹嘘的“3D”（其实就一些棋子状的立方体），而是让玩家更多地观看和操控比赛的自由度，也就是“Multiple Camera Switch”（可切换的多角度观看比赛）功能。可以说，这是一个了不起的突破，因为笔者在试玩时，一些进球无法从Ball Trace（足球位置跟踪线）看清楚，便拨弄着数字键1～9，从多个角度一览无余，和“实况”系列里进球的Replay角度切换一样。如果Eidos能买入些球员动作模拟代码，那就更加完美了。不过现在普通玩家的CPU、显卡运算速度能否撑得住倒是一个问题，不要搞得最后批评画面太卡影响到娱乐情绪就毫无必要了。令人眼前一亮的设计还有比赛中的Fast键，可在播放时快速跳过一些不必要仔细看的画面。Highlight（精彩画面）自订这一功能也很为玩家着想，例如可选择只播放进球、红牌，大大节省了玩家的宝贵时间。其他还受到好评的设计有：可绕过对方俱乐部直接和球员对话的转会系统；比赛时基本没有以前CM的作弊战术，战术中的越位线设计也颇为到位；可手动控制后卫线的纵深，颇让玩家发泄了一把经理对阵型的控制欲……

当然，值得批评的地方也不少，比如后卫的AI，简直是只能用弱智来形容……这个引擎的AI应该还是基于Kick off这款游戏里的程序加工而成的，而Kick off完全可以说是一款业余级别的足球游戏，要和SI竞争，笔者估计BGS应该更换引擎的内核。

游戏理念

在其他方面，BGS也有煞费苦心的设定。经理和球员的互动一向是玩家最关心的问题，在这里BGS引入了两个重要概念：球员的情绪和人格。情绪在游戏里分Positive和Negative（积极和消极）两种。如果球员在比赛中表现很好而获得表扬、球员对俱乐部训练设施很满意，情绪则会出现在Positive一栏中；如果球员被经理挂牌，他会觉得没有受到重视，在Negative一栏中就会呈现出来，边上则出现一个可点击的对话框，经理可选择不同的解释来和球员互动，从而改变他低落的士气。如果存心不让他上场，则不必理会他太多。值得关注的是，球员有Negative情绪就会在阵容界面的名字前出现往下的箭头，而在新的Goldstar皮肤中则是一张哭丧脸，这一设计很是前卫。而球员还设定有Personality（人格）这一属性，更分为基本人格、媒体人格和经济人格三类，笔者认为这堪称经营管理类游戏的革命性创举！当过老师、老板、领导的人都深有体会，只有了解被管理者的性格才能正确地对其引导，否则很难开展工作。在游戏中对有忠诚人格的球员就不必为其续约，其他俱乐部很难挖墙角，而对有野心的球员则要加以提防。这一点和光荣公司《三国志》系列对人物性格的设定很像，让玩家感觉到是和有血有肉有思想的角色打交道，而不是一大堆冷冰冰的数据。在其他方面，训练环节和CM4相比有质的飞跃，由英超查尔顿队竞技教练Mervyn Day亲自设计，训练环节非常专业，不仅有几十项之多，而且如“Power run 1”和“Power run 2”（力量跑）都细致到程度上的差别。这很考验玩家耐性，通常是晚上10点多开始设计全队球员的训练，等完成时天都蒙蒙亮了。瑞士体育局用CM来作为考核足球教练的一个项目可谓不无道理。



情绪和人格系统

CM是需要花很多时间去体验的，而游戏上市时间还不是很长，一些东西存在争议。比如Club Benefactor（资金注入）功能，是满足了那些想当阿布的经理们还是在降低游戏的难度？球员资料的100分值是更加细化了球员能力的差别还是折磨了玩家的思维细胞？而玩家的最大利好消息就是北京娱乐通将代理这款游戏并推出官方汉化版，相信在观看世界杯之余玩上中文版会让很多CM迷得到莫大的快乐！





所有的游戏都可看作是一种以娱乐为目的的模拟，它们之间的区别更多在于模拟得是否真实，声光效果是否漂亮，以及是否能让玩家在模拟的过程中得到最大限度的乐趣。比如说在RTS游戏中，我们是指挥千军万马的大将军，在RPG中我们变成了用剑与魔法拯救世界的英雄，在FPS射击游戏中我们的角色是向坏蛋倾泄弹雨的勇士。总而言之都不外乎模拟，屏幕外的人模拟屏幕内的角色。既然是模拟，能让玩家在模拟过程中获得的乐趣越多，这款游戏就越成功，但能做到这点的游戏实在不多，尤其在如今图像品质高于一切的大环境下，很少有厂商潜心研究真正有内涵的作品，幸好很少并不等于没有，至少最近我们就看到了像《终极刺客——血钱》这样难得一见的上品。


优秀的杀手不该制造公共恐慌

由丹麦游戏开发商IO Interactive在2000年首创的《终极刺客》系列把47号杀手的形象铭刻在无数玩家心中，这位克隆人光头大叔身世神秘外表冷酷，当然如果只考虑外形，比他更帅更酷的游戏名角还有很多，47号杀手深入人心的原因是丰富的游戏模式。玩家能操纵这位克隆杀手以多种不同的方式执行暗杀任务，用枪用刀用钢琴弦或赤手空拳什么道具都不用，只要看准机会扳个开关按个电钮就一切OK。表面上这是一款动作类型的游戏，实际上却需要玩家有足够的观察和分析能力才能圆满完成每一关的暗杀任务。

《终极刺客——血钱》是本系列的第4代作品，在经历了3代《契约》对1代炒冷饭翻版之后，玩家们终于盼来了一款能媲美2代的辉煌之作。《血钱》继承了历代各作的所有优点，同时对玩家的观察和分析能力提出更高要求，包括训练关在内的14关暗杀任务都强调多种解决方式的自由架构，这种自由并非天马行空不着边际的瞎编，每关任务中所有的NPC都有自己独特的活动规律，这些规律都是符合真实逻辑的，例如楼下花园里的看守偶尔会打个小盹，楼上拉琴的黑帮老大累了之后会到隔壁阳台上伸伸懒腰呼吸点新鲜空气。如果通过仔细观察掌握到这些规律，玩家就能充分发挥自己的创造力以各种意想不到的巧妙手段干掉暗杀目标，而不是端着突击步枪以屠夫的卑劣手段杀个鸡犬不留。可能有不少玩家喜欢抱着机枪横扫天下的打法，当然那也是一种选择，这款游戏完全允许你这样的武勇之举。如果你的弹药数量足够消灭所有闻声前来的对手，那阁下大可从开始杀到结尾。


沿着水管爬上二楼

本作中包含的暗杀手段之多之巧妙早已超出了普通玩家的想象。比如在第2关中玩家需要干掉在哥伦比亚贩毒作恶的黑帮父子两人，开始你可从侧院门进去，借助木箱爬上酒窖屋顶打开手提箱装上狙击步枪，等待黑帮头子老爹到阳台上来时将其一弹狙杀，然后再找机会杀到酒窖里把儿子扫翻。表面看起来这样做似乎很拉风也很能体现阁下的枪法，实际上狙击步枪枪声一响就会惊动大院内的卫兵，他们会立刻涌来包围屋顶，这之后要想闯酒窖会更困难。如果要想做得高明一些，玩家仍然有不止一种思路，沿着枪械至上的思路，我们可购买狙击步枪用的消音器升级



47号光头大叔再度出山

配件，这样在屋顶上的那一枪就不会暴露自己，而且还有充足的时间换个制高点继续无声狙杀到酒窖外面来喝酒的儿子。不过，这样做会在大院的宾客们当中引发混乱，扛着摄像机的那位新闻记者会立刻抢拍这些珍贵镜头，保不准就会把我们的杀手主角摄入胶片中，仍然是后患无穷。如果我们换一种潜行思路，那就可从主楼侧面的水管爬到2楼，趁巡逻守卫转背的机会溜入黑帮老爹拉琴的屋中用钢琴弦将其干掉，接着在楼下警卫休息室找到一件内部侍卫制服，换上它大摇大摆进酒窖，在小房间里等待黑帮儿子归来时用琴弦或消声手枪将其干掉，藏尸木箱中后撤离。这样的计划虽然较麻烦但少了很多风险，不过它仍然不是最完美的暗杀。

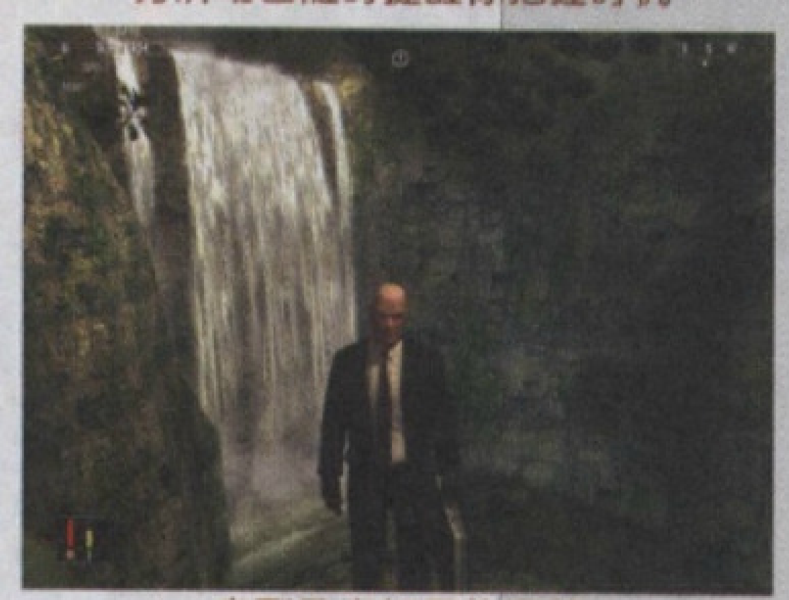
游戏中最完美的行动要求不动用包括琴弦在内刀枪棍棒之类的凶器，不伤及或惊动任何与任务目标无关的人物，不造成任何惊动骚乱，甚至目标的死亡看上去是意外事故而不是有人蓄意暗杀，这样的目标是否能实现呢？答案是"能"，只要认真观察暗杀目标的行动规律，玩家就会发现制作者们其实已给我们提供了足够多的机会。例如当黑帮老爹在阳台上休息时，如果有人从背后轻轻推他一把，那一定不会留下任何痕迹。而那位黑帮儿子在离开酒窖的途中总会在楼梯脚的旮旯里察看一下，不知是否有细心人注意到，在旮旯的上方挂着一堆酒桶，如果这堆酒桶在一个合适的时间突然掉了下来，那对下面的人来说一定是一场可怕的意外事故。如果玩家把这些都看在眼里，剩下要做的就是如何去实施，根本不需要掏出华丽的枪械，不需要更换衣服，不需要有人知道你在这里出现过，这才是47号杀手的最高境界，那些躲在屋顶上扣动狙击步枪扳机就觉得沾沾自喜的朋友们真应该好好反省一下自己作为一名杀手的专业素养。

每关结束后系统将根据玩家的表现给予相应评价以及一个水准称号。称号总共有21种，最低劣的表现将获得弱智（Mentally Retarded）称号。如何获取这份"荣誉"应该不需要笔者解释，至于专业（Professional）、专家（Speciecialist）、幽灵（Ghost）等称号都属于二三流水准，游戏中最高的称号是终极刺客（Ultimate End Assassin），要获得终极刺客称号必须在最短时间内过关。大多数玩家如能得到仅次于它的无声刺客（Silent Assassin）称号就非常了不起了，全SA称号通关的玩家才算真正品味了这款游戏的所有精髓。



分屏动画随时提醒你把握时机

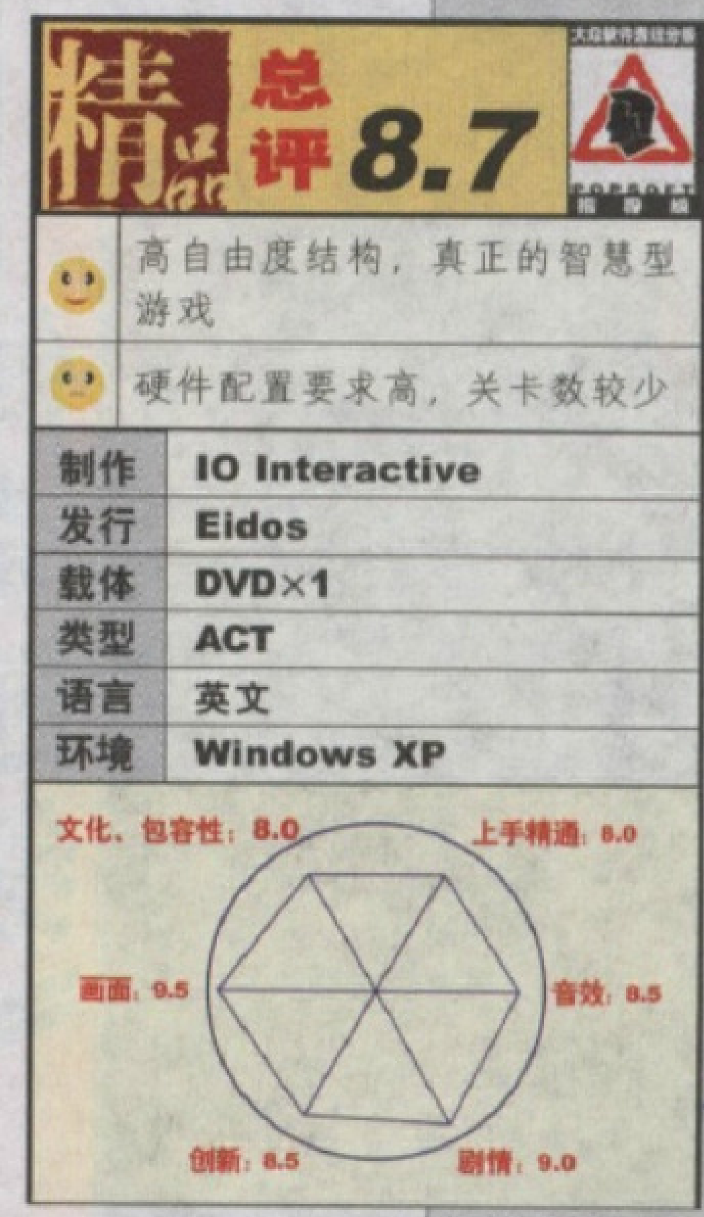
针对玩家在执行任务中出现的种种疏忽错漏，系统不但给予称号评价还会有各种惩罚措施，例如在任务中更换衣服可给自己带来出入某些特殊场所的自由，但把光头大叔的黑西装留在现场将是一个不容饶恕的错误，它会直接暴露47号杀手的身份，犯下这个错误的玩家都会在过关结算酬金时被扣除一笔罚款。如果用47号杀手的招牌武器Silverball手枪在执行任务时杀人也会暴露行迹，使用狙击步枪后，子弹头同样也会给警方留下调查线索。屠夫流的杀手们在扫射时容易被周围NPC的照像机或DV拍下，过关后显示的次日报刊头条新闻上说不定就会有你的正面大特写照片，这样在执行下一次任务时路人很可能会认出你而引发警报。恶名远扬之后执行任务难度更高，从而形成一个恶性循环，幸好游戏系统仍然提供了补救的机会，玩家可用部分酬金去收买目击者证人避免自己在公共媒体上曝光，在执行任务时越张扬，过后要花的钱就越多。这样的设定合乎真实逻辑，同时也为那些一时冲动的玩家提供了改过自新的机会。



来到风光如画的南美

这款游戏的最大魅力并不是那些闪亮的枪械和血腥的暗杀行动，47号杀手最厉害的武器也不是他的狙击步枪而是他的机智头脑，游戏的制作者们也鼓励玩家用智慧来解决问题。一旦你找到了关键之处后，一切都不再像表面上看去那样复杂，这才是本作的最大妙处。

如果要说本作有什么最大的遗憾，那就是对硬件配置的要求偏高，官方推荐的流畅运行配置为P4 2.4GHz、1G内存外加ATI X800系列或NVIDIA GeForce6800以上级别显卡，只有在这样的环境下玩家才能享受Glacier引擎的华丽视觉效果。不过，与游戏本身所具备的内涵相比，那些动态柔和阴影、凹凸贴图的魅力实在微不足道。P





大胆的进化

评《国家的崛起——传奇延续》

■上海 善良的大灰狼

说起《国家的崛起——传奇延续》，绝大多数玩家对它的期待显然是来自于备受好评的前作《国家的崛起》奠定的基础。当游戏开发公司Big Huge Games在推出《国家的崛起——王座与爱国者》后，宣布下一款游戏将是《国家的崛起——传奇延续》时，无数热爱即时战略游戏的玩家都在期待这款作品的早日问世。

转眼之间，预定游戏发售时间就悄然而至，相信大部分玩家已热血澎湃，迫不及待了。传奇是否还能延续，一切就将揭晓！

令人喜悦的达·芬奇式奇幻战争



非常精美的游戏画面

可以说《国家的崛起》前面几作的成功，很大程度上得益于采用了《帝国时代》《地球帝国》一般的地球文明史诗背景，对玩家形成了强大吸引力。本次《国家的崛起——传奇延续》毅然放弃了这一得天独厚优势，但为何依然让万千玩家魂牵梦绕，保持期待？原因只有一个，那就是本作宣称采用的达·芬奇式奇幻世界背景设定。众所周知，达·芬奇除在艺术创造领域之外，在科学发明领域也有着非凡的成就，制作小组在游戏设定中借鉴了不少达·芬奇绘制的机械与武器草图，在龙与地下城的奇幻世界风格中加入了不少科技成分。当年玩家在《国家的崛起》中拼命发展科技，然后用坦克大炮，甚至是隐型轰炸机、核子飞弹狂殴科技发展缓慢，依旧是骑兵火枪，甚至是大刀长矛的对手时那种快感与成就，现在依然可通过《国家的崛起——传奇的延续》中用飞艇坦克对抗红龙巨蝎式的科技与魔法大战来获得。可以说，如果把《帝国时代》《地球文明》等作品的乐趣归纳于来自文明发展差异所导致的战略战术组合变化，那么《国家的崛起——传奇延续》则让人体会到来自不同文明背景下，科技与魔法差异所产生的战争策略形态变化。



和许多RTS游戏一样，英雄显得相当重要

剧情回归是RTS游戏王道所在

与前作相比，《国家的崛起——传奇延续》在单人游戏性方面得到了大大提高，而提高的根本则是游戏加入了前作没有的剧情模式和英雄单位。或许在不少玩家看来，RTS游戏的剧情并不是很重要，甚至在某些多人游戏模式强大的RTS游戏中，单人游戏关卡几乎是可忽略不计的内容，但事实并非如此。回顾RTS游戏史上的经典之作，从《沙丘II》到《魔兽争霸》，其单人剧情关卡都设计得非常出色，或许你早已不玩《命令与征服》《星际争霸》，但GDI和NOD的宿命对抗，人族、神族、虫族之间的



科技与魔法的混合大战


控制了城市就等于控制了资源


这个飞空艇的运作原理是什么呢?

战争想必时至今日还记忆犹新吧！可以说，作为一款优秀的RTS游戏，尽管第一追求的是战略战术和操作上的即时对抗，但玩家心理上想要获得的除了对抗的胜利之外，还是在实现着自己所代表阵营文明的梦想。《国家的崛起——传奇延续》剧情模式的加入，在向玩家交代世界背景构成的同时，也借助不同的关卡任务，把三大种族的英雄人物活灵活现地展示在玩家面前，再加上中文版的适时推出，更加便于国内玩家的理解。或许在不久之后，你会将这款游戏逐渐淡忘，但如果有一天，当你再度听到《国家的崛起——传奇延续》这个名字时，游戏中的故事就会重新在你脑海中浮现。

最有特色的城市争夺战改进

在目前的RTS游戏领域，想要在游戏系统上做出大的创新已很难，而对《国家的崛起——传奇延续》来说，身为游戏主要卖点的城市争夺战也就变得十分引人瞩目。要争夺城市，资源是不可缺少的关键，但在《国家的崛起——传奇延续》中，由于资源不再是从矿坑中得到，而需要派商队前往中立城市或是自己控制的城市进行交易，因此战争不再是征服行动中的唯一手段，同时，交易成本还会随着玩家与中立城市交易次数的增多而逐渐下降。因此相比前作，很显然身为《文明II》和《阿尔法半人马座》前设计者的Brian Reynolds正在将越来越多的策略成分加入到游戏中来。在游戏中，玩家需要在战略地图中计划每一步行动和自己领土建设的改进方案，因此传统RTS游戏采集资源、造兵打仗的游戏方式在《国家的崛起——传奇延续》中被大踏步地变革了。在游戏本身的体现上，除了策略性的加强之外，挑战性变得越来越高。在传统的RTS游戏中，一旦有一方控制了地图上大部分的资源点，另一方就必败无疑，但对于《国家的崛起——传奇延续》而言，由于资源是近乎无限式的供给，因此想单纯地靠控制资源来获得胜利变得更加困难，而形势暂时不利的一方，翻盘的机会却变得更大。受此影响，你会发现要取得一场战争的胜利需要三四个小时是很正常的事，电脑对手往往只要还有一座城市没被你征服，胜利的天平就不会倾向你这一边。


达·芬奇式的机械设定

画面在天和音效在地

《国家的崛起——传奇延续》没有继续沿用前作的引擎，取而代之采用了全新的Novadex物理引擎，这带来了游戏中建筑物和作战单位更加细致的刻画和各种爆炸破坏效果的更逼真表现。事实证明，经过引擎更换后的《国家的崛起——传奇延续》成了一款真正的3D即时战略游戏，游戏中的奇幻战争也藉此获得了生动的展现，而且这样出色的展现对于电脑硬件配置的要求并没有想象中的高不可攀。当然，要想在自己的电脑上达成与游戏宣传图片一般的效果，的确需要付出些成本，但如果你不多付出，只要你的电脑硬件配置不是老得掉牙，那么画面的损失和流畅度并不会差到让人无法接受。


即便达到宣传画面的水准，对配置的要求也不是高不可攀

不过，相对于品质出色的游戏画面效果，本次游戏的音效部分则表现实在有些不能让人满意，且不说士兵的枪声听上去都如炒豆一般，只说游戏音乐与音效的声音大小的不对称，就让人怀疑游戏是否有匆忙赶工来保证按期发售的嫌疑。不过，通过把游戏音乐调小、音效调最大的方法是可解决这个问题的。

继承了前作的优点，并融入更多策略要素，加入丰富剧情的《国家的崛起——传奇延续》，它的品质显然没有辜负玩家此前的期待。也因此尽管从写实的地球文明历史演变为达·芬奇式的奇幻世界设定，乍一看来让人感觉有些突然和大胆，但深尝下去，却同样味道芬芳，让人久久难忘。传奇，获得了延续……


精品 总评 8.0

😊	达·芬奇式的奇幻世界，令《国家的崛起》有了传奇延续的动力
☹	音效表现失色，令游戏背上了匆忙赶工交货的嫌疑

制作	Big Huge Games
发行	MicrosoftGames
载体	CD×4
类型	即时战略
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/XP



《英雄无敌Ⅴ》综合宝典（基础篇）

■北京 Griffin

欢迎回到“英雄无敌”的世界，欢迎再一次体验这充满力量和魔法的旅程。3DO破产时，我们这些忠实的“英雄无敌”迷以为那个持续了8年的神话走到了终点，以为今后只能在老旧的画面中寻找那些神奇生物的足迹。直到《英雄无敌Ⅴ》再次打开神奇的大门，令我们怀着兴奋和期待的心情走进那个延续了千年的魔幻世界。

作为一个从《英雄无敌》1代走到现在的玩家，我从不怀疑这款游戏的吸引力，无论之前是否接触过《英雄无敌》，它对任何一个有好奇心的玩家来说都是难以抗拒的诱惑。如果让我总结《英雄无敌》，我会说：“这不是一款游戏，这是一本小说。它的背景丰富，涵盖了世界各国的神话传说，贯穿着中古风格和骑士精神；它的情节曲折，记载了皇室的阴谋、王国的变迁、迷离的身世和不朽的爱情；它的内容充满智慧和判断，从战略资源的掌控管理、避实就虚的调兵遣将到一兵一卒的战术安排。”今天，这本小说续写到了第5集，英雄的新冒险刚刚展开。尽管更换了制作者，《英雄无敌Ⅴ》的世界观和主要系统仍旧得以延续，这对老玩家和新玩家都是一个好消息，无论图像和音乐如何进化，今天我们仍然能体会到游戏中延续的历史和风情。当然，作为最新一代作品，《英雄无敌Ⅴ》并没有保守到不思进取的地步，事实上，从2代开始，这个系列就已趋向成熟，之后的每一作都是在寻求对系统的补充和突破。经过矫枉过正的阶段，摆在我们面前的是吸取了前4代经验的《英雄无敌Ⅴ》。

尽管我自己号称是《英雄无敌》的老玩家、狂热爱好者，但我丝毫不敢小看这款游戏，尤其是经过俄国智慧洗染的《英雄无敌Ⅴ》，无异于摆在我面前的一个课题。为了让不太了解这款游戏的玩家能比较方便地上手，同时也为了能与精研这部作品的高手进行交流，我特地把这篇介绍分成两部分。本期刊载的是“基础篇”，主要是对《英雄无敌Ⅴ》的基础设定和内容进行介绍，并且列举总结了一些常规内容的数据资料，以方便爱好者查询。下期刊载的部分是“进阶篇”，主要是对一些较复杂的系统、战术和经验进行讲解。由于写作时间和篇幅的限制，文章难免偏误之处，望读者大爷海涵。

极品 总评 9.0

大众软件通信录 POPSOFT 推荐级

制作	Nival Interactive
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5
画面：9.5　音效：9.0
创新：8.0　剧情：9.0

配置要求
CPU：Pentium4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上显卡
硬盘：2GB

剧情概述

《英雄无敌Ⅴ》的剧情是从女主角伊莎贝尔（Isabel）与狮鹫王国国王尼科莱（Nicolai）的婚礼讲起的，就像所有曲折的故事一样，在婚礼上，邪恶的恶魔族出现了。尼科莱让忠心的歌德里克（Godric）把伊莎贝尔带到安全的地方，而自己则孤身陷入苦战，伊莎贝尔最后看见的是深陷重围的尼科莱的背影。为了拯救国家和自己的爱人，伊莎贝尔勇敢地担负起与恶魔作战的使命，她在神职人员的支持下重新筹集兵力。开始的战斗还算顺利，但伊莎贝尔不知道自己落入了敌人的陷阱，在一次巧妙的布局中，伊莎贝尔被恶魔领主阿格雷尔（Agrael）和拜娅拉（Biara）生擒活捉了。忠诚的老臣歌德里克以过人的武勇把伊莎贝尔营救出来，他们依靠圣杯的神力凭借孤零零的城池抵挡住了恶魔的猛烈攻击。此时此刻，国王尼科莱还没有脱离陷阱，他从王宫脱身后一直在和追杀他的恶魔们苦战。凭借保存着他父亲灵魂的神器"狮鹫之心（Heart of the Griffin）"，尼科莱总能从危险的边缘找到生路，直到强横的阿格雷尔来到他面前。既然"狮鹫之心"的威力奈何不了阿格雷尔，那么尼科莱的面前必然死路一条。在尼科莱弥留之际，伊莎贝尔和歌德里克赶到了，看到他们阿格雷尔竟然撤退了，留下一个濒死的国王。尼科莱最后做的事情就是将王位传给了伊莎贝尔，并恳求歌德里克效忠和保护新的女王。

阿格雷尔意外地离开后陷入了困境，他不但没有依照恶魔君王索维恩的要求拿到尼科莱身上的"狮鹫之心"，还被率领强大部队的歌德里克紧紧追赶。好不容易逃过歌德里克追杀的阿格雷尔，又遇到了君王索维恩的爪牙伊雷吉尔（Erasial），伊雷吉尔表示阿格雷尔由于没有完成任务而必须接受处决，阿格雷尔这种强硬角色当然不会坐以待毙，从容战胜了伊雷吉尔。这时，君王索维恩出现了，他先是轻松轰死没有完成任务的伊雷吉尔，在严厉警告了野心勃勃的阿格雷尔后离去。阿格雷尔把最后的希望寄托在"狮鹫之心"上，他联合了拜娅拉，前去寻找尼科莱的灵柩以夺取"狮鹫之心"，而此时此刻，另一个恶魔领主也在通往尼科莱安葬处的路上。虽然冲破重重防守的阿格雷尔最终来到了尼科莱的灵前，但随后赶到的恶魔领主把他逼上了绝路，在即将失败的关键时刻，阿格雷尔竟然神奇地使用了"狮鹫之心"，将眼前的恶魔领主打回原形。"狮鹫之心"的威力启动了一位德鲁伊大师的幻像，这位德鲁伊大师惊讶于阿格雷尔这样的恶魔领主竟然能使用"狮鹫之心"。在询问了阿格雷尔的身世后，德鲁伊让阿格雷尔到自己的藏身处来见面。接下来，阿格雷尔要穿越精灵的国度，这对于身为恶魔领主的他来说可不是什么惬意的旅行。阿格雷尔在一次次的战斗中表现出出色的指挥能力和难能可贵的怜悯之心。当他最终面对德鲁伊大师蒂鲁（Tieru）后，德鲁伊大师向他讲述了"狮鹫之心"的来历和作用（"狮鹫之心"并不能真正消灭恶魔，它只是把恶魔送回地狱），阿格雷尔也向蒂鲁大师说出了自己暗恋伊莎贝尔的秘密。阿格雷尔还向德鲁伊大师说出了一直困扰他的可怕问题，他得到一个预言，预言说有一个比任何恶魔都可怕的"黑暗弥赛亚"将要降临人间，阿格雷尔希望能阻止这件事情，并脱离君王索维恩的控制。德鲁伊大师向阿格雷尔指明了一条脱胎换骨之路。之后不久，在四分五裂的地下城王国中，出现了一个身世不明的神秘英雄，他的名字叫雷拉格（Raelag），他致力于奔走四方，把分裂的地下城势力重新统一起来。我们从雷拉格的性格、能力中隐约看到了阿格雷尔的身影。

和光明的狮鹫王国、邪恶的恶魔势力不同，长久以来，亡灵法师们一直被迫在地下苟延残喘，常年的流放和排挤使得这些异端无法得到稳定的生活。国王尼科莱去世的消息让亡灵法师马考尔（Markal）感到亡灵势力的崛起不再遥远。他千辛万苦躲避巫师族的追杀来到伊莎贝尔女王面前，向女王展现了亡灵法师操纵死亡的神奇力量，并表示只要得到3件法宝就可复活尼科莱。思夫心切的女王不顾老臣歌德里克的反对，同意了马考尔的计划。马考尔以夺取法宝的名义，利用狮鹫王国的军队对以往迫害过自己的巫师族势力银色联盟（Silver League）展开了报复，在他的强大力量和狮鹫王国的支持下，银色联盟的城池一座接一座陷落，都变成马考尔的亡灵据点。正直的歌德里克为了牵制马考尔，亲自保管了3件法宝中的一件。最后，马考尔集齐了3件法宝，当他向歌德里克讨要其保管的那件法宝时，遭到了拒绝。马考尔用武力夺取了歌德里克保管的法宝，伊莎贝尔女王不得不以阻碍尼科莱复活的罪名囚禁了忠臣歌德里克。尼科莱被"复活"了，不过他不再是从前那个英武的国王，而是一个嗜血的吸血鬼领主，伊莎贝尔接受不了这个现实，陷入了不能自拔的痛苦之中，马考尔趁机夺取了王国的权力，展开了对精灵种族的战争，然而得意忘形的他最终还是没有赢得对精灵王国的胜利。

巫师族趁马考尔与精灵王国的苦战之机，夺回了银色联盟的地盘。在各势力你来我往的交错战争中，可怕的事情发生了，陷入迷惘的伊莎贝尔被掳到了地狱，并成为预言中"黑暗弥赛亚"的母亲！在面临强敌的情况下，各族势力终于意识到真正的威胁来自地狱。他们摒弃前嫌聚集在一起，对地狱势力发起了猛攻，就像所有完美的结局一样，伊莎贝尔被英雄们营救回来。但是，复活的尼科莱不再是以前的尼科莱，救回的伊莎贝尔还会是以前的伊莎贝尔吗？（敬请期待资料片）



基本系统介绍

对于之前玩过这个系列的人来说，《英雄无敌Ⅴ》的上手不会有什么困难，游戏的整体构架仍旧延续最初的设计。那么，接下来我们对《英雄无敌Ⅴ》的基本游戏内容作一个说明，这部分内容主要是针对刚开始接触《英雄无敌》的玩家。在了解了这些概念之后，至少可开始独自摸索而不至于陷入一些游戏基础问题的困扰中。

1.世界冒险地图界面

进入游戏后，映入眼帘的是游戏的世界冒险地图，这个地图是英雄冒险的世界，分为地上和地下两部分。在这里，我们可对游戏中除战斗外的各种活动进行操作。地图由各种地形、建筑和城镇组成，地图上还放置有野外生物、宝箱、零散资源和宝物等，当然，还有和玩家处于竞争状态的敌对势力。野外生物通常把守在路口、宝物、建筑等要地，玩家想要通过或得到它们身后的物品，必须打败这些生物（强大到一定程度的英雄有可能招降它们）。由于《英雄无敌Ⅴ》采用了全3D设计，所以玩家可旋转、缩放、仰俯视角来观察地图。

每个英雄都有独自的行动力，用鼠标左键可指挥当前选定的英雄在地图上行走，地图上的阴影会随英雄的视野逐步永久性打开。你可预先看到英雄行走的路线标记，金色部分表示英雄在本回合内可到达的地点，灰色路线标记表示本回合英雄的行动力不足以到达那里，要等待后面的回合。如果路线标志呈红色，则说明英雄要想到达或通过那里，必须和附近的敌人作战。在画面的正上方横条里是我方的各种资源数量，从左向右依次是木材、石



世界冒险地图界面

料、水银、水晶、硫磺、宝石和金币。这些资源的作用就是用来招募英雄、训练军队、购买物品、修建建筑等，总之就是整个王国运转的经济基础。这些资源的获得方式主要是占领相应的野外资源建筑和修建城镇中的相关建筑。用鼠标右键点击这些资源图标，可显示出当前该种资源的产量。画面的左下角是小地图（即雷达），小地图中的梯形框显示着玩家当前的视角方向。小地图右边的上下两行图标表示当前玩家一方的英雄和城镇，在这里可直接点选，当然，你也可在大地图上寻找点选他们。我们可看到城镇图标的右下方有一个小标志，如果这是一把金色的小锤子，那就代表这座城镇今天还可建造建筑；如果图标是一座红色的小房子，那么表示该城镇今天已修建过建筑，不能再建造了（一座城镇一天最多只能建造一座建筑）。在画面的右下角是一个六角形的面板，在这个面板上：左上方是选择、查看英雄按钮；右上方是查看任务、拼图按钮；右边是切换地面地下世界的按钮；右下是游戏主菜单；左下是魔法书，英雄可在这里选择使用世界魔法；左边的是依路线行走键和挖宝按钮。游戏中有一种石碑，当你造访过所有这种石碑后，游戏中的拼图将完全打开，向你显示圣

热键一览表

类别	键位	功能
视角控制	↑	画面向上移
	↓	画面向下移
	←	画面向左移
	→	画面向右移
	PageUp	拉近视角
	PageDown	拉远视角
	Home	变回默认视角
	Ctrl+←/Insert	顺时针旋转视角
	Ctrl+→/Delete	逆时针旋转视角
	Ctrl+↑	视角倾斜加大
	Ctrl+↓	视角倾斜减小
	鼠标滚轮	缩放视角
	右键按住左移	逆时针旋转视角
	右键按住右移	顺时针旋转视角
	右键按住上移	视角倾斜加大
	右键按住下移	视角倾斜减小
	右键按住+Ctrl+移动	移动画面
世界地图	空格/M	英雄按设定路线移动
	E/Ctrl+E	结束回合
	Esc	停止移动中的英雄，退出对话窗口
	N/Tab	下一个英雄
	Shift+Tab	选择最前面的英雄
	C	魔法书
	D/G	挖掘圣杯
	O/Q	任务信息
	L	任务完成信息和以往对话
	U/T	地上地下切换
	P	藏宝图
	1～8	选择英雄
英雄控制	A	英雄部队和属性界面
	I	英雄物品栏界面
	K	英雄技能界面
	V	英雄技能和能力界面

类别	键位	功能
英雄控制	H	英雄背景界面
	W	上一个英雄属性界面
	S	下一个英雄属性界面
系统控制	Print Screen	截图
	Esc	菜单
	F4	设置菜单
	F5	快速保存
	F6	保存
	F7	读记录
	F8	读取快速保存
城镇控制	B	建造界面
	R	兵种雇佣界面
	U	升级兵种
	F	城镇信息
	M	市场
	T	酒馆
	Y	宝物市场
	Z	造船场
	X	铁匠铺
	G	魔法行会
	Q	种族特色技能
	Enter/Esc	前往冒险地图
	N	下一座城镇
	P	前一座城镇
	空格	转换驻守和访问英雄位置
战场控制	A/V	自动布阵
	回车/空格	结束布阵
	A/V	自动战斗
	F10/Esc/F4	菜单
	空格/小键盘回车/D	防御
	R	投降或逃跑
	C/S	当前单位的魔法或技能

杯的位置。在六角形面板中心的沙漏图标是用来结束回合的按钮，右键点击它可显示当前的日历。在沙漏周围环绕的7格圆圈表示周一到周日（一回合代表一天），《英雄无敌》系列一直以日、周、月为回合计算单位，周是一种最重要的单位，兵种的生产、随机事件的发生等都是以周为单位的。

2.城镇界面

当选择双击一座城镇或英雄走进城镇后，就会进入到城镇界面，在这里我们可看到辉煌的城市效果，每座修建的建筑都能在这个画面上有相应的体现。城镇画面的左下方是一个六角形面板。这个面板右上方酒杯形图标是酒馆按钮，在这里可招募英雄和刺探情报；正右方是市场按钮，在这里可换购资源；右下方是魔法行会按钮，可查看魔法；左下方是铁匠铺按钮，在这里可购买战争机器；正左方是船坞，可建造船只；左上的图标是宝物市场的按钮；中间的图标是各种族的特色技能按钮。城镇界面右下角也有一个六角形面板，这个面板左上和右上是切换城镇的快捷键，右方是城镇信息菜单，右下的图标是升级部队的界面按钮，左下是招募部队的按钮，正左是修建建筑的按钮，中间的门是离开城镇画面回到大地图下。

在上述两个六角形面板中间是一个两行的格子，这里可放置两个英雄及其带领的部队。所不同的是，上面一行可只放置兵种而无需英雄带领。另外，只有在上一行的英雄及部队才是在攻城战中的守方。

3.英雄相关资料界面

当双击一个英雄或其头像时，会进入英雄的相关资料界面。在这里我们可看到界面的左方是5个书签式的图标，它们从上到下分别表示5项关于英雄的资料，即部队和属性、物品栏、英雄技能、技能和能力、英雄背景。



（1）部队和属性（Army and Stats）

这个界面中，我们看到英雄的头像、种族、名字和级别，在头像右边的绿色横槽显示着当前英雄的经验值。在下面的属性栏（Attributes）中，我们可看到英雄的具体属性数值。

攻击力（Attack）：英雄的攻击力是会加到他们所带领的部队身上的，拥有越强的攻击力，部队就能造成越大的伤害。

防御力（Defense）：英雄的防御力也会加到他们所带领的部队身上，拥有越强的防御力，部队就能更多地减少受到的伤害。

法力（Spellpower）：这个数值关系到英雄施放的魔法效果和威力。

知识（Knowledge）：这个数值关系到英雄的魔法值，一般情况下英雄的魔法值是知识×10。

士气（Morale）：这个数值关系着英雄带领的部队的士气，士气高的部队在战斗中有可能提前进入行动阶段。

幸运（Luck）：这个数值关系着英雄带领的部队的运气，运气越高的部队打出致命一击的几率就越大。

魔法值（Mana）：英雄施放魔法需要不同数量的魔法值。

在属性栏下面是当前英雄带领的部队（Army）和战争机器（War Machines），里面清楚地显示了各兵种的数量，如果右键点击这些兵种，可看到这些部队自己的属性资料。

（2）物品栏（Inventory）

这个界面中显示了宝物和英雄能使用的魔法。在宝物装备栏（Equipped Artifacts）中显示了当前英雄装备的宝物，其中那个书形图标是打开魔法书的按钮。在下面的物品携带栏里是英雄携带的宝物，携带的宝物不会对英雄产生任何作用，他们可用来装备或交给其他英雄。用鼠标右键点击宝物，你可看到关于宝物的说明。

（3）英雄技能（Skills）

这个界面里显示了当前英雄掌握的技能和能力。技能栏只有6格，这表示每个英雄最多只能掌握6种技能。在特别能力栏（Specialisation and Racial）中则显示了英雄独有的特别能力和终极能力，其数量上限为5。用鼠标右键可查看这些技能、能力的说明。

（4）技能和能力（Perks and Abilities）

这个界面显示的是当前英雄掌握的公共技能和与它们相关的能力，这些能力并不止于标准能力。用鼠标右键可查看这些技能、能力的说明。

（5）英雄背景（Biography）

在这个界面里，介绍的是当前英雄的身世背景和英雄特技（Specialisation）。

4.战斗简介

战斗是《英雄无敌》系列的核心内容，可以说游戏中的一切准备都是为了战斗。作为回合制的策略游戏，战斗是最能体现玩家智慧的部分，在这里，我们对《英雄无敌V》的战斗操作、基本概念作一下简单的介绍，更多技巧和经验请看下期的“进阶篇”。

当玩家的英雄和敌人开战，游戏会切换到战斗场景，总结来说，这是一个奇妙的战棋系统。

进入战斗后首先是战术安排模式

（Tactics Mode），玩家在正式进入战斗前，可在两行范围内进行部队排列的安排（有些技能允许在3行范围内安排），这时你无法看到敌方部队的具体数量和位置安排，但可看到战场上障碍物的分布。在这个阶段，还允许英雄选择某些部队不参加本场战斗，这是《英雄无敌Ⅴ》做出的创新设计。在安排完毕之后，点击画面右下方面板中央的图标（拿剑的手），就会进入到正式的战斗。

进入正式战斗的画面后是两军左右对垒的场景，图像下部中央的横条状头像栏是行动顺序栏，表示着接下来的行动顺序，最左边显示的就是当前正在处于行动阶段的单位。《英雄无敌Ⅴ》的战斗虽然仍旧是回合制，但在单位行动的安排上已不是以前那种绝对意义的回合制。从前几代的战斗，标准情况下每个兵种在同一回合都有一次（且仅有一次）行动机会，所不同的只是谁先谁后。但在这一代中，生物加入了主动性（Initiative）属性的概念，这个属性决定了每个单位拥有独立的行动进度计算。换句话说，一支主动性低的部队在进行两次行动时，一支主动性高的部队可能已进行3次甚至更多次行动了。主动性因素的加入为这代游戏的战斗带来了全新的感受，很多技能、宝物、魔法、战术，都是针对这个因素的，行动顺序栏上头像的顺序随时根据战场情况而改变。在行动顺序栏右边的是战场指令面板。左上方是当前单位可使用的魔法和技能；右上方是自动战斗，建议不要把命运交给愚蠢的电脑；右下是战斗系统选项；左下是逃跑和投向选项。当你感觉没有胜算时，可选择逃跑（Flee）或投降（Surrender），逃跑的英雄可在城镇的酒馆中招回，但其之前带领的部队不予保留。投降的英雄也可在酒馆中招回，并且还保留原有的部队，但在投降时要交付敌方赎金，赎金数量由当时所带领的部队规模决定。战场指令面板中央的盾牌形图标是防守指令按钮，当选择的单位采用防守时，他们将不做任何动作，但防御力提高25%。战斗时，玩家可对当前处于行动阶段的单位发出指令，包括移动、攻击、防守、使用魔法或技能等。在移动方面需要注意战场上的障碍物和单位的体型，没有飞行或传送能力的生物必须绕过障碍物和其他单位才能前进，大体型的生物尤其容易阻碍其他生物的移动。近战型兵种必须贴近目标才能攻击，而远程兵种和依靠魔法或技能攻击的兵种则无需靠近敌人（技能有距离限制的除外）也能攻击。在这一代中，射手类兵种可直接射击某个位于敌军身后的目标，同时，射手类生物一旦被近身就无法射击。相对于野战，攻城战还包括城墙类建筑的因素。和4代不同，城墙已不能保护位于城里的部队免于遭受射手、魔法或技能的打击。城墙只能阻挡没有飞行、传送能力的敌人进入城里，而箭塔则无条件地提供有利的远程伤害支援。在战斗中，玩家随时可用右键查看某支部队的属性和状态。右键点击第1次，显示的是目标生物的属性参数和特技说明，点击第2次，显示的是目标生物当前的增益和减益状态（即Buff和Debuff）。在生物属性参数中，攻击力、防御力、士气和幸运的作用参看英雄属性参数介绍即可，下面我们对生物独有的属性参数进行简单说明。




狮鹫从来都是勇气的象征，面对大恶魔也毫不退缩


天使和恶魔之争就是圣光与烈焰之争

伤害力（Damage）：是生物造成具体伤害的数值，在实战中还要加进多种参数计算。

生命值（Hit Point）：单个生物的生命数值。

速度（Speed）：关系到生物在战场上的移动距离，在实战中还要加入地形参数计算。

主动性（Initiative）：决定生物的行动轮回速度。

弹药量（Shot Left）：射手类兵种每次射击（包括远程反击）都要消耗一个弹药，弹药量为0时无法射击。

魔法值（Mana）：有些生物具有施放魔法的能力，这些魔法需消耗一定的魔法值，和英雄不同，生物的魔法值在每次战斗结束后就自动回满。

种族阵营介绍

沿袭和整合了历代《英雄无敌》的种族经验，《英雄无敌Ⅴ》中设计了六大种族，每个种族凭借自己独特的优势和资源建立起稳定的阵营，他们的名字是：圣堂阵营（Haven），俗称人族；墓地阵营（Necropolis），俗称亡灵族；炼狱阵营（Inferno），俗称恶魔族；地下城阵营（Dungeon），俗称龙族；森林阵营（Sylvan），俗称精灵族；学院阵营（Academy），俗称巫师族。这六大种族可以说是《英雄无敌》系列最经典的划分方式，他们的俗称也是玩家经历历代作品培养出的习惯称谓。这六大种族建立在统一的游戏系统之上，但他们的英雄、技能、兵种却又各自不同，而独有的种族特色系统更是令6方势力泾渭分明。在使用不同种族时，你可清楚地体会到开发者鲜明的设计思路。这里，我们就六大种族阵营的背景和特点作一个简单的介绍，至于种族特色系统的具体讲解和各阵营战术特点将在“进阶篇”中说明。

1.圣堂阵营

以神圣狮鹫王国为核心的圣堂阵营——以骑士和僧侣为主体，崇拜光明之龙艾尔拉思（Elrath），推崇法律与秩序。圣堂阵营的英雄大多有骑士封号，他们训练出的部队有着坚定的宗教信仰，这种信仰甚至令狮鹫和天使这样神奇的生物都服从他们的指挥。圣堂阵营的作战风格严谨，战斗技能和魔法偏重防御、恢复和祝福。骑士独特的种族技能反击（Counterstrike）体现出该族讲求协同配合、稳中求进的风格。此外，圣堂阵营可将低等级的兵种训练为高等级的兵种（例如将民兵训练为弓箭手），这是其他阵营无法做到的。

2.墓地阵营

由于世俗的眼光无法接受这些终日与死亡为伍的人，墓地阵营没有属于自己的国家。终年探询死亡奥秘的亡灵法师们崇拜原始的守序之龙的破坏性，他们相信死亡是真正的永恒和平衡。亡灵法师为了追求这种永恒，放弃了情感和生命，换来驱役亡灵和诅咒生者的强大力量，这些没有痛苦、没有思想、不知疲倦的军队为亡灵法师们创造着属于自己的势力。墓地阵营的兵种从来不受感情、精神和士气的影响，也对物质和精神没有什么追求。虽然身体已腐朽的它们并不算强壮，但招募的费用比较低廉。此外，亡灵法师种族技能招魂术（Necromancy）让那些在战场上阵亡的生物成为供其驱役的亡灵，这使得亡灵族的军队越打越多。

3.炼狱阵营

以希傲格（Sheogh）为核心的恶魔一族，终日沐浴在地狱之火当中。他们以混乱之龙鄂加斯（Urgash）的名义四处散播战争和痛苦。这些掠夺成性的恶棍多数时间被禁锢在炼狱之中，但是一旦找到通往人间的道路，他们就会不遗余力地撕碎和平。炼狱阵营的生物都是恶魔一族，他们擅长粗暴的近身肉搏，用身上特有的地狱之火灼烧对手。率领军队的恶魔领主们也懒得耍太多花样，在他们眼里，简单直接的伤害魔法比什么都有效。有时恶魔领主甚至会牺牲自己的部队来提升自身力量。恶魔军队最可怕之处是人们无法预估他们的人数，在种族技能异界之门（Gating）的支援下，谁也不知道会有多少恶魔被召唤到人间。

4.地下城阵营

在耶格-考尔（Ygg-Chal）这个地下王国中生活着黑暗之龙玛拉萨（Malassa）的崇拜者，他们甘心藏在阴冷的地下，因为他们信奉阴影终将统治世界。他们的祖先是从森林阵营中分裂出来的一支，直到今天，这个种族的人数也不算庞大，这使得他们追求以一当十的作战能力。地下城的部队擅长刺杀和阴谋，那些术士英雄则精通魔法穿刺（Irresistible Magic），在他们手里，魔法就像是不可阻挡的利剑。而更可怕的是，地下城的英雄们拥有一种被称为元素链的攻击技巧，在看破对手的元素属性后，他们可轻松造成成倍的伤害。

5.森林阵营

对以森林迷宫伊若兰（Irollan）为活动中心的森林一族来说，没有什么比大自然的和谐更值得追求。这些世代生活在自然环境里的都是些传说中的生物，他们拒绝机械、金属和火焰。尽管森林阵营的人生性平和，但如果有人胆敢冒犯他们的信条，将会体验这些精灵的强大力量。在翡翠巨龙面前，再强大的生物也会瑟瑟发抖。精灵族的游侠们深谙召唤魔法和狩猎技巧，在战争中也会运用狩猎者的法条，把他们的对手当作猎物来看待。游侠们掌握的种族技能——复仇者（Avenger）可让他们选择一种敌人为宿敌，被选中的生物在遇到游侠带领的部队时将痛不欲生。

6.学院阵营

银色城邦（Silver Cities）的国民在这个世界上是特立独行的一群人，他们当中绝大部分都是巫师，巫师的信条就是力量和知识，他们认为这世上没有神明，强大的生物必然有它强大的道理，只要研究透彻，这种力量就可为自己所用。学院阵营的生物主要是巫师通过召唤或魔法创造出来的，这些生物对主人惟命是从，即使是泰坦这样拥有英雄之魂的强大生物也臣服在巫师的脚下。巫师们的制作工艺达到了难以置信的高水准，他们甚至能做出和那些从远古流传下来的神器相仿的物品。这种技术被他们总结成独特的制宝技能（Artificer）并世代相传。



英雄特技介绍

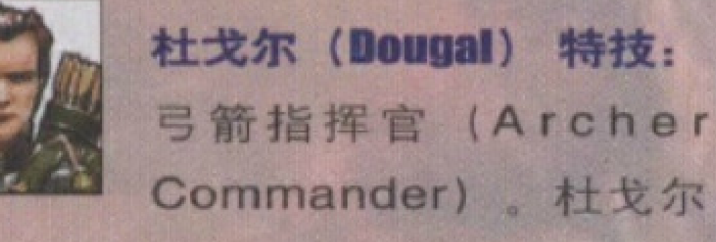
《英雄无敌》系列的名称以“英雄”命名，游戏中设计的各种兵种、魔法、技能等因素最终都围绕着英雄来体现。对于英雄本身，其特色往往被其他因素盖过，玩家恐怕更关心战术的运用、技能的搭配方法等。作为游戏的制作者，很早以前就希望将英雄设计为独一无二的个体，使玩家在挑选他们时能像选择部队那样小心翼翼。游戏在3代时，英雄除了属性的差别外，就被制作者赋予了独特的能力，但显然这样的个性还不足以吸引玩家。在4代时，英雄走出后台，亲自上阵厮杀，游戏还专门为英雄本身设计了技能系统。对于4代的这种“反常”设计见仁见智，但无论如何，最终设计者还是放弃了这种方式。在《英雄无敌Ⅴ》中，英雄又回到了幕后，不过为了突出他们的个性风格，游戏给每个英雄设计了独特的英雄特技，这些特技比起3代来更加强劲，有些特技效果可让军队实力大幅度增长，而玩家在选择英雄时则又多了一种参考的依据。

剧情关卡下的主角英雄大多不由玩家选择，在单关地图、连线作战以及游戏中酒馆招募英雄时，玩家可有多种挑选。《英雄无敌Ⅴ》中的英雄按照六大阵营（即种族）划分，拥有各自不同的名称。圣堂阵营的英雄被称为骑士，墓地阵营的英雄被称为亡灵法师，炼狱阵营的英雄被称为恶魔领主，地下城阵营的英雄被称为术士，森林阵营的英雄被称为游侠，学院阵营的英雄被称为巫师。相同阵营英雄的属性参数相同，但拥有各自不同的起始技能和能力，这些都可在选择英雄时清楚地看到，无需在这里作过多讲解。英雄间最大的差别，也是玩家选择他们的根本依据是英雄特技，下面我们将游戏中出现的英雄和他们的特技进行介绍。

1.骑士（Knight）



起始属性参数：攻击力1、防御力2、法力1、知识1。



杜戈尔（Dougal）特技：弓箭指挥官（Archer Commander）。杜戈尔每升2级，其带领的弓箭手和弓弩手攻击力、防御力各增加1点。



歌德里克（Godric）特技：模范骑士（Paragon Knight）。提高特别能力“祈福仪式”的效果，并且在施放光明魔法时消耗的魔法值降低1点。



艾琳娜（Irina）特技：狮鹫训练师（Griffin Trainer）。艾琳娜每升2级，其带领的狮鹫和皇家狮鹫攻击力、防御力各增加1点。艾琳娜带领的狮鹫也具有俯冲特技。



埃兰妮（Ellaine）特技：人民爱戴（Beloved of the People）。埃兰妮每升2级，其带领的农民和民兵攻击力、防御力各增加1点。埃兰妮带领的农民每天会给王国多缴纳1金币。



芙蕾达（Freyda）特技：风行者（Windrider）。芙蕾达每升1级，其施放的加速类魔法效果增加1%。



伊莎贝尔（Isabel）特技：宗主（Suzerain）。只要伊莎贝尔存在，王国每天会多获得250金币的收入。伊莎贝尔每升1级，训练花费就减少2%。



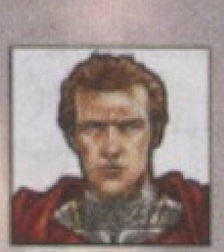
克劳斯（Klaus）特技：骑兵指挥官（Cavalry Commander）。克劳斯每升1级，其带领的骑士、圣骑士的矛术特技效果就会提高2%，克劳斯的特别能力“复仇打击”的效果也会提高1%（目前版本中，此特技的计算方式是将提高的部分按照骑士或圣骑士的每一步计算，其最终计算结果十分巨大）。



拉兹罗（Lazlo）特技：步兵指挥官（Infantry Commander）。拉兹罗每升2级，其带领的步兵和护卫攻击力、防御力各增加1点。



玛伊芙（Maeve）特技：风行者。玛伊芙每升1级，其施放的加速类魔法效果增加1%。

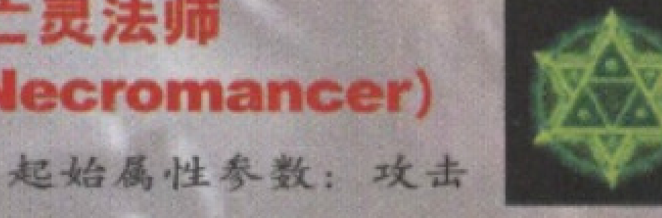


拉特格（Rutger）特技：探险者（Pathfinder）。拉特格每升2级，其在地图上的移动力增加1%。

维托里奥（Vittorio）特技：攻城技师（Siege Engineer）。维托里奥每升1级，其拥有的弩车的攻击力提高1点，投石车的命中率提高2%。



2.亡灵法师（Necromancer）



起始属性参数：攻击力0、防御力1、法力3、知识1。



迪尔德丽（Deirdre）特技：女妖（Banshee）。提升迪尔德丽特别能力“女妖嚎叫”的效果。



卡斯帕（Kaspar）特技：尸体防腐（Embalmer）。卡斯帕每升1级，急救帐篷的治疗效果和腐烂魔法的伤害力就会提升5点。

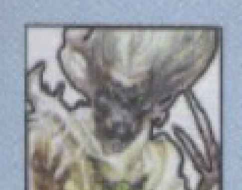


卢克雷蒂娅（Lucretia）特技：吸血鬼公主（Vampire Princess）。卢克雷蒂娅每升2级，其带领的吸血鬼和吸血领主的攻击力、防御力各增加1点。



马考尔（Markal）特技：死亡领主（Death Lord）。马考尔在野外遇到的所有亡灵类生物都会加入他的部队，加入的起始比例为50%，马考尔每升1级，加入比例会再提高2%。

纳迪尔（Naadir）特技：灵魂猎手


(Soulhunter)。战斗中每当有一队敌方生物被全部消灭，其所在的位置就会出现一队幽灵协助纳迪尔作战，出现的幽灵数量同等于纳迪尔的等级。


尼科莱（Nicolai）特技：返魂者（Reanimator）。尼科莱每升3级，其施放的起死回生魔法效果都会提升，效果提升相当于增加1点法力。


奥森（Orson）特技：僵尸领主（Zombie Lord）。奥森每升2级，其带领的僵尸和瘟疫僵尸攻击力、防御力各增加1点。


乌鸦（Raven）特技：吸魂者（Souldrinker）。乌鸦在施放虚弱魔法时，不仅降低敌方部队的伤害力，同时还会降低其防御力。乌鸦每升3级，此效果降低敌人防御力1点。


苏欧格（Suog）特技：灵魂猎手（Soulhunter）。战斗中每当有一队敌方生物被全部消灭，其所在的位置就会出现一队幽灵协助苏欧格作战，出现的幽灵数量同等于苏欧格的等级。


弗拉蒂米尔（Vladimir）特技：返魂者。弗拉蒂米尔每升3级，其施放的起死回生魔法效果都会提升，效果提升相当于增加1点法力。


佐尔坦（Zoltan）特技：魔法敲诈者（Spell-wringer）。与佐尔坦作战的敌方英雄使用某种魔法之后，有一定几率会被阻塞，阻塞成功后敌方英雄将不能在本场战斗中再次使用此法术。阻塞的几率取决于佐尔坦的等级，同时，越高等级的法术越难以被阻塞。

3.恶魔领主（Demonlord）



起始属性参数：攻击力2、防御力0、法力1、知识2。

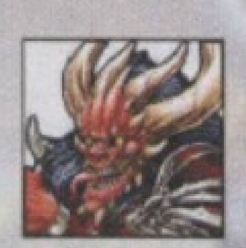
阿格雷尔（Agrael）特技：迅捷结界(Aura of Swiftness)。阿格雷尔每升1级，其带领的生物的主动性加1%。




阿拉斯特（Alastor）特技：精神剥夺者（Mindreaver）。阿拉斯特在施放困惑魔法时，将减少目标的魔法值，减少的魔法值等于阿拉斯特的等级。


拜娅拉（Biara）特技：异界之门守护者（Gate Keeper）。拜娅拉每升1级，其通过异界之门召唤来的生物数量就提高1%。


迪里波（Deleb）特技：铁娘子（Iron Maiden）。迪里波指挥的弩车具有发射火球的能力，其威力相当于1+迪里波级别÷4的法力下施放的火球魔法。


伊雷吉尔（Erasial）特技：破法者（Spell-breaker）。伊雷吉尔带领的所有生物将额外获得5%的魔法抗性，伊雷吉尔每升1级，这个抗性会再提高1%。


格劳尔（Grawl）特技：驯犬大师（Hound Master）。格劳尔每升2级，其带领的地狱犬和冥府三头犬的攻击力、防御力各增加1点。

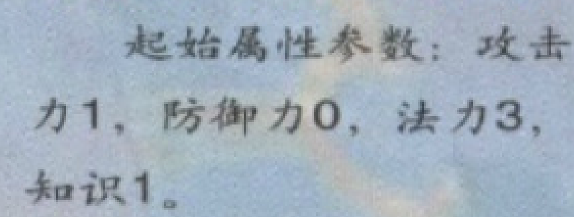

耶泽蓓丝（Jezebeth）特技：妖妇（Temptress）。耶泽蓓丝每升2级，其带领的妖姬和魅魔的攻击力、防御力各增加1点。


马尔巴斯（Marbas）特技：破法者。马尔巴斯带领的所有生物将额外获得5%的魔法抗性，马尔巴斯每升1级，这个抗性会再提高1%。


奈比罗斯（Nebiros）特技：混沌之选（Chosen of Chaos）。在战场上遇到奈比罗斯的敌方英雄，战斗开始时无法进行战术安排，并且他带领的生物士气降低1点。


君王索维恩（Sovereign）特技：迅捷结界。君王索维恩每升1级，其带领的生物的主动性加1%。


维耶尔（Veyer）特技：异界之门守护者。维耶尔每升1级，其通过异界之门召唤来的生物数量就提高1%。



4.术士（Warlock）



起始属性参数：攻击力1，防御力0，法力3，知识1。


埃卢娜（Eruina）特技：女巫之王（Coven Mistress）。埃卢娜带领的阴影巫女和阴影女族长在射击时有一定几率多射一次，几率大小取决于埃卢娜的等级。


基特拉（Kythra）特技：监工（Slave Driver）。基特拉每升2级，其带领的牛头人和牛头人守卫的攻击力、防御力各增加1点。


莱托斯（Lethos）特技：毒药大师（Poison Master）。莱托斯会使敌方部队在进入战斗时有一定几率陷入中毒状态。初始的几率为10%，莱托斯每升1级，几率提高2%。


雷拉格（Raelag）特技：威胁（Intimidate）。雷拉格能使地方部队的主动性降低，他每升1级，地方部队的主动性降低1%。


莎蒂娅（Shadya）特技：影舞者（Shadow Dancer）。莎蒂娅能减少其带领的部队所受的远程伤害，效果由莎蒂娅等级决定。

希尼塔（Sinitar）特技：催化剂（Catalyst）。减少增益魔法消耗的魔法值，初始减少10%，希尼塔每升1级，再额外减少2%。

索戈（Sorgal）特技：蜥蜴饲养员（Lizard Breeder）。索戈带领的冷


血骑兵的“蜥蜴撕咬”特技效果得到加强，加强程度取决于索戈的等级。

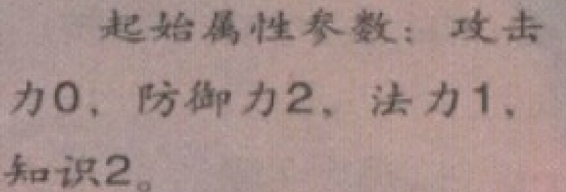

维尚（Vayshan）特技：黑手（Black Hand）。维尚每升2级，其带领的侦察兵和刺客的攻击力、防御力各增加1点。


伊拜斯（Yrbeth）特技：黑暗神秘（Dark Mystic）。伊拜斯使黑暗仪式变得更有效果，恢复的魔法值可以超过魔法值的上限。


伊沃娜（Yrwanna）特技：血腥女王（Blood Mistress）。伊沃娜每升2级，其带领的血娘子和血魔女的攻击力、防御力各增加1点。

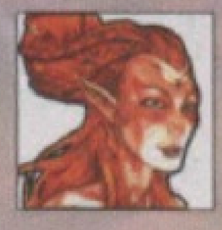
5.游侠（Ranger）




起始属性参数：攻击力0、防御力2、法力1、知识2。


阿拉伦（Alaron）特技：精灵之怒（Elven Fury）。阿拉伦带领的剑舞者、战舞者、猎手、狩猎大师、德鲁伊和德鲁伊长老都获得“激怒”特技。


安雯（Anwen）特技：希兰娜之剑（Sword of Sylanna）。安雯每升1级，其带领的森林生物就能对宿敌多造成2%的伤害。


黛蕾尔（Dirael）特技：蜂王（Swarm Queen）。提高黛蕾尔施放的蜂群魔法效果。黛蕾尔每升1级，蜂群伤害力提高2%；黛蕾尔每升3级，蜂群对敌人行动进度延迟效果提高1%。


埃戈（Ergar）特技：老兵（Battle-Hardened）。埃戈每升1级，其通过战斗所获经验值就提高2%。


芬丹（Findan）特技：箭雨（Storm of Arrows）。芬丹会在战斗开始时，先对敌方部队制造一定的远程伤害。


吉尔里恩（Gilraen）特技：剑圣（Blade Master）。吉尔里恩每升2级，其带领的剑舞者和战舞者的攻击力、防御力各增加1点。


奥瑟（Ossir）特技：狩猎宗师（Master of the Hunt）。奥瑟每升2级，其带领的猎手和狩猎大师的攻击力、防御力各增加1点。


塔兰纳（Talanar）特技：精灵之怒。塔兰纳带领的剑舞者、战舞者、猎手、狩猎大师、德鲁伊和德鲁伊长老都获得“激怒”特技。


温瑞尔（Vinrael）特技：老兵。每升1级，其通过战斗所获经验值提高2%。


汶戈尔（Wyngaal）特技：先攻者（Swift Striker）。汶戈尔每升1级，其带领的生物在战斗开始时的行动进度提前2%。


伊尔辛（Ylthin）特技：独角兽少女（Unicorn Maiden）。伊尔辛每升2级，其带领的独角兽和白银独角兽的攻击力、防御力各增加1点。

6.巫师（Wizard）



起始属性参数：攻击力0、防御力0、法力2、知识3。

赛卢斯（Cyrus）特技：法术扭曲者（Spell Twister）。其“魔镜”能力将魔法转向的几率提高40%，赛卢斯每升1级，几率再额外提升2%，并且转向的目标永远是敌方部队。


法兹（Faiz）特技：瓦解者（Disrupter）。法兹在施展弱化魔法时，不仅降低目标的防御力，同时还能造成魔法伤害。魔法伤害的初始值为10，法兹每升3级，伤害力增加10。

加利布（Galib）特技：法术扭曲者。其“魔镜”能力将魔法转向几率提高40%，加利布每升1级，几率再提升2%，并且转向的目标永远是敌方部队。




哈维兹（Havez）特技：精怪之主（Gremlin Master）。哈维兹每升2级，其带领的精怪和精怪大师的攻击力、防御力各增加1点。


霍拉（Jhora）特技：风语者（Windspeaker）。霍拉每升1级，自身的主动性提高0.5%。


马赫尔（Maahir）特技：神秘学家（Mystic）。马赫尔能在战斗中自动恢复魔法值，恢复的速度取决于马赫尔的等级。


纳克西斯（Narxes）特技：明师（Mentor）。纳克西斯带领的法师和大法师得到强化。


纳西尔（Nathir）特技：纵火者（Flame Wielder）。施放的火属性魔法效果提高，幅度取决于纳西尔的等级。


努尔（Nur）特技：神秘学家（Mystic）。努尔能在战斗中自动恢复魔法值，恢复的速度取决于努尔的等级。


拉扎克（Razzak）特技：魔像工匠（Golem Crafter）。拉扎克每升2级，其带领的铁魔像和钢魔像的攻击力、防御力各增加1点。


泽西尔（Zehir）特技：元素大师（Master of Elements）。当泽西尔的一支部队整队阵亡时，会有一定数量的元素生物被自动召唤出来协助作战。召唤的元素数量取决于泽西尔的等级。另外，泽西尔的召唤凤凰和召唤元素魔法效果更强。


塔姆克汉（Temkhan）特技：沙漏之主（Master of the Sands）。塔姆克汉掌握着操纵时间的技巧，他能在战斗开始时改变部队的行动次序，塔姆克汉的等级越高，改变幅度越大。

生物介绍

《英雄无敌V》中的6个种族拥有各自特色不同的兵种，这些兵种是各种族赖以生存和夺取胜利的根本。虽然英雄高高在上，但真正冲锋陷阵的永远是这些无畏的小兵。《英雄无敌》系列的生物是这款游戏真正的主人，在经历了如此多代之后，人们可能根本记不清那些王国和英雄的名字，但提到《英雄无敌》，就必然会联想到那些在神话中存在千年的生物。遵循历代的特点，《英雄无敌V》中各种族兵种除了在其身世背景上与自己的种族息息相关外，还在其特殊技能、作战方式上和自己种族的英雄配合紧密。有些英雄的技能、能力或魔法，就是设计来配合某些兵种使用的。

《英雄无敌V》的生物系统采用了类似3代的传统模式，每个种族都拥有7个等级的部队，在城镇中修建了相应的建筑后就可从中招募。每个生产兵种的建筑都可升级一次，升级后的建筑可将原来生产的兵种升级为加强型（例如狮鹫一皇家狮鹫），也可从中直接招募加强型的各种部队。招募这些兵种所需要的资源各自不同（当然是级别越高费用就越贵），每个玩家都会总结出哪些是性价比高的部队。另外，游戏中还有一些不属于任何阵营的中立型生物，这些生物大多游荡在野外，通常无法招募。中立生物也是这个魔幻世界的重要组成部分。下面的内容是对各种族生物和中立生物的一个资料统计，主要内容是生物的属性数值和特技，其中特技是需要玩家特别了解的，这对于生物作战有着至关重要的作用。

1.圣堂兵种（俗称：人族）

生物名称	等级	攻击	防御	伤害	生命	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
农民（Peasant）	1	1	1	1～1	3	4	8	N/A	N/A	1X1	地	纳税
民兵（Conscript）	1	1	1	1～2	6	4	8	N/A	N/A	1X1	地、风	盾击
弓箭手（Archer）	2	4	3	2～4	7	4	9	N/A	10	1X1	火	射手、散射
弓弩手（Marksman）	2	4	4	2～8	10	4	8	N/A	12	1X1	火、风	射手、穿刺射击
步兵（Footman）	3	4	8	2～4	16	4	8	N/A	N/A	1X1	地	巨盾、盾击、激怒
护卫（Squire）	3	5	9	2～5	26	4	8	N/A	N/A	1X1	地、火	巨盾、盾击、激怒、保护友军
狮鹫（Griffin）	4	7	5	5～10	30	7	15	N/A	N/A	2X2	风	飞行兵种、无限反击、免疫失明
皇家狮鹫（Imperial Griffin）	4	9	8	5～15	35	7	15	N/A	N/A	2X2	风、火	飞行兵种、无限反击、免疫失明、战斗俯冲
牧师（Priest）	5	12	12	9～12	54	5	10	N/A	7	1X1	水	射手、无近战惩罚
圣裁者（Inquisitor）	5	16	16	9～12	80	5	10	12	7	1X1	水	射手、无近战惩罚、施法者
骑士（Cavalier）	6	23	21	20～30	90	7	11	N/A	N/A	2X2	火	矛术
圣骑士（Paladin）	6	24	24	20～30	100	8	12	N/A	N/A	2X2	火、地	矛术、圣疗
天使（Angel）	7	27	27	45～45	180	6	11	N/A	N/A	2X2	水	飞行兵种
大天使（Archangel）	7	31	31	50～50	220	8	11	N/A	N/A	2X2	水、风	飞行兵种、复活

特技说明：

纳税：每个农民每天会为你提供1金币的收入。在游戏中后期，纳税是海量农民存在的唯一理由。

盾击：在近战攻击中有一定几率击晕敌人，击晕成功时会使敌人的行动延迟，并且不会受到敌人反击。盾击对机械部队无效。

射手（Shooter）：射手是一种兵种类型，他们具有远程攻击的能力，在射击6格以外的敌人时会受到伤害减半的射程限制惩罚，射手在进行近身攻击或近身反击时也会受到伤害力降低的近战惩罚。

散射（Scatter Shot）：射击杀伤一个小范围内的多支部队（不分敌我），对其中每个目标造成的伤害为正常伤害的一半。这个特技往往在战役早期会收到奇效。

穿刺射击（Precise Shot）：射击3格内的敌人时忽略对方的防御力。这个特技实用价值并不高，因为战场距离有限，能在3格内发挥这个优势的机会十分有限，除非你时刻让其他部队把弓弩手围起来。

巨盾（Large Shield）：受远程攻击时，所受伤害减半。

激怒（Enraged）：当友军部队出现整队阵亡时攻击力上升（每倒下一队，攻击力增加1）。

保护友军（Shield Allies）：所有与护卫相邻的友军受远程攻击时，所受伤害减半。这个技能实用性非常强，也是护卫存在的价值体现，通常玩家保留一支护卫部队，就是要发挥他们保护友军的特技，而不是让他们冲锋陷阵。

飞行兵种（Flyer）：在战场上可飞越部队和障碍物。

无限反击（Unlimited Retaliation）：能对每个敌人的攻击作出反击，除非敌人拥有“不受反击”的能力。

免疫失明（Immunity to Blind）：不受失明魔法和相关能力影响。

战斗俯冲（Battle Dive）：在战斗中使用这个技能之后，皇家狮鹫会在战场上消失，直到下一次行动时返回战场，俯冲攻击选定格的部队（不分敌我），并不受反击，造成的伤害为普通伤害的两倍。俯冲完成后（无论有没有击中目标），皇家狮鹫会随机降落到战场上任意地点。这个技能实战意义重大，它可让皇家狮鹫直接攻击战场上的任意位置，虽然需要两个回合的时间，但在这期间不必担心皇家狮鹫被攻击。需要注意的是正确选择俯冲的位置，一般最好是选择不常移动位置射手类兵种，对

于近战兵种，通常很难估算他们下一步的位置。

无近战惩罚（No Melee Penalty）：近战攻击造成的伤害力和远程一样，不减半。

施法者（Caster）：施法者是一种兵种类型，他们拥有独自的法术。圣裁者可在战斗中施放疾速（高级）、神圣力量（高级）和耐力（高级）魔法。

矛术：当拥有矛术特技的兵种攻击敌人时，在攻击前每移动一格会得到10%的伤害加成。从目前版本来看，在反击时也会得到这种加成，加成比例是根据被反击者攻击前所走的距离而定的。骑士和圣骑士相对于7级兵种而言产量巨大（并且可通过训练牧师转化为骑士），在矛术特技的支持下，一定数量的骑士或圣骑士可造成可怕的伤害，这使得骑士和圣骑士成了人族事实上的主力兵种。

圣疗：圣骑士可为一支友军完全恢复生命值（但不复活），同时解除目标身上的所有负面状态。

复活（ResurrectAllies）：大天使在每场战斗中有一次机会复活阵亡的友军，复活生命值为大天使数量×100。对于喜欢追求完胜的人来说，选择复活的时机很重要，过早地复活一支部队将无法确保最高效率复活，过晚地使用复活又可能会丧失机会。另外要说明的是，大天使无法复活本体部队，所以在条件允许的情况下，可将大天使分成两队（甚至多队），这样不仅可有更多的复活机会，而且可用一支大天使部队复活另一支大天使部队。

2.墓地兵种（俗称：亡灵族）

生物名称	等级	攻击	防御	伤害	生命	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
骷髅（Skeleton）	1	1	2	1～1	4	5	10	N/A	N/A	1X1	地	亡灵类生物
骷髅射手（Skeleton Archer）	1	1	2	1～2	5	4	10	N/A	8	1X1	地、火	亡灵类生物、射手
僵尸（Zombie）	2	1	2	1～2	17	4	6	N/A	N/A	1X1	地	亡灵类生物、激怒
瘟疫僵尸（Plague Zombie）	2	2	2	2～3	17	4	7	N/A	N/A	1X1	地、火	亡灵类生物、激怒、虚弱攻击
鬼魂（Ghost）	3	4	4	3～7	8	5	10	N/A	N/A	1X1	水	亡灵类生物、飞行兵种、无实体
幽灵（Spectre）	3	4	4	5～7	12	5	10	N/A	N/A	1X1	水、风	亡灵类生物、飞行兵种、无实体、魔法吸取
吸血鬼（Vampire）	4	6	6	6～8	30	6	11	N/A	N/A	1X1	风	亡灵类生物、不受反击、生命吸取
吸血鬼领主（Vampire Lord）	4	9	9	7～11	35	7	11	N/A	N/A	1X1	风、地	亡灵类生物、不受反击、生命吸取、传送
巫妖（Lich）	5	15	15	12～17	50	3	10	N/A	5	2X2	火	亡灵类生物、射手、死亡之云
大巫妖（Archlich）	5	19	19	16～20	55	3	10	16	6	2X2	火	亡灵类生物、射手、死亡之云、施法者
死灵（Wight）	6	24	22	20～25	95	6	11	N/A	N/A	2X2	水	亡灵类生物
缚灵（Wraith）	6	26	24	25～30	100	6	11	N/A	N/A	2X2	水、火	亡灵类生物、伤害之触
骨龙（Bone Dragon）	7	27	28	15～30	150	6	11	N/A	N/A	2X2	风	亡灵类生物、飞行兵种
幽灵龙（Spectral Dragon）	7	30	28	25～35	160	7	11	N/A	N/A	2X2	风、水	亡灵类生物、飞行兵种、诅咒攻击

特技说明：

亡灵类生物：这是一种特殊的生物类别，亡灵类生物不受士气和相关因素的影响，对心智类魔法和相关能力免疫，不会中毒，无法被复活或治疗，但可用“驱役死灵”魔法恢复。

虚弱攻击（Weakening Strike）：每一次成功的攻击或反击后，降低敌人的防御力和攻击力各2点，此效果最多将攻击力和防御力降为0。僵尸作为2级兵种，却拥有普通3级兵种的生命值，迅速积累数量的瘟疫僵尸可凭借生命值和虚弱攻击，对敌人造成相当大的困扰。

无实体（Incorporeal）：对无实体的生物进行的物理攻击或反击（施法者兵种的普通射击也属于物理攻击），将有50%的机会无效。这个特技的实战效果之强超乎你的想象，有时，一支无实体部队可长时间牵制敌人大量的兵力，并造成相当多的伤害。利用无实体部队牵制敌人的高级兵种或贴身进攻敌射手类部队都是非常好的主意。当你遇到对方拥有一定数量的无实体部队时，建议优先打击之，并尽量使用魔法杀伤。

魔法吸取（Mana Drain）：如果幽灵击杀的敌人有魔法值，那么幽灵会吸取这些魔法值来复活，复活的生命值等于吸取的魔法值。

不受反击（No enemy Retaliation）：攻击时敌人无法反击。拥有这个技能的兵种在战斗中可谓占尽了便宜。

生命吸取（Life Drain）：攻击时将所杀伤的敌方生命值的一半为自身恢复生命值，并可复活已损失部分，此技能对无生命的部队无效，注意，这个技能对亡灵类生物是有效的。生命吸取是吸血鬼的招牌技能，也是其作为战场主力兵种的根本，虽然吸血鬼（或吸血鬼领主）的生命值和伤害力在这代都有所削弱，但凭借数量优势和不受反击的特性，生命吸取仍然是Bug一样的特技。

传送（Teleportation）：在战场上以传送的方式移动，可穿越部队和障碍到达距离允许内的地点。

死亡之云（Death Cloud）：拥有这个特技的生物在对敌人进行远程攻击时，会对攻击目标周围一定区域内也造成伤害（不分敌我），伤害力为正常伤害的一半，亡灵类生物不受死亡之云波及。

施法者：在战斗中可施放虚弱（专家）、腐烂（高级）、苦楚（高级）魔法。

伤害之触（Harm Touch）：对敌方部队使用伤害之触后，将直接杀死一个敌方生物，并且解除目标身上的正面状态。伤害之触使得原本平庸的缚灵具备了相当高的价值，尤其是缚灵数量较少、攻击力不足时，死亡之触就更具有价值，把它使用在敌人最

高级部队的身上吧。

诅咒攻击（Cursing Attack）：攻击或反击时附带虚弱效果，令目标伤害值降为最小值。

3.炼狱兵种（俗称：恶魔族）

生物名称	等级	攻击	防御	伤害	生命	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
魔婴（Imp）	1	2	1	1～2	4	5	13	N/A	N/A	1X1	风	恶魔类生物、魔法破坏
魔童（Familiar）	1	3	2	2～3	6	5	13	N/A	N/A	1X1	风、水	恶魔类生物、魔法窃取
长角恶魔 (Horned Demon)	2	1	3	1～2	13	5	7	N/A	N/A	1X1	火	恶魔类生物、激怒
长角督军 (Horned Overseer)	2	3	4	1～4	13	5	8	N/A	N/A	1X1	火、地	恶魔类生物、激怒、爆炸
地狱犬 (Hell Hound)	3	4	2	3～5	15	7	13	N/A	N/A	1X1	地	恶魔类生物
冥府三头犬 (Cerberus)	3	4	2	4～6	15	8	13	N/A	N/A	1X1	地、水	恶魔类生物、不受反击、三头攻击
妖姬 (Succubus)	4	6	6	6～13	20	4	10	N/A	6	1X1	风	恶魔类生物、射手、远程反击
媚魔 (Succubus Mistress)	4	6	6	6～13	30	4	10	N/A	6	1X1	风、火	恶魔类生物、射手、远程反击、连锁射击
地狱战马 (Hell Charger)	5	13	13	8～16	50	7	16	N/A	N/A	2X2	水	恶魔类生物、恐惧攻击
梦魇 (Nightmare)	5	18	18	8～16	66	8	16	N/A	N/A	2X2	水、地	恶魔类生物、恐惧攻击、恐惧结界
深渊恶魔 (Pit Fiend)	6	21	21	13～26	110	4	8	12	N/A	2X2	地	恶魔类生物、施法者
深渊领主 (Pit Lord)	6	22	21	13～31	120	4	8	13	N/A	2X2	地、水	恶魔类生物、施法者、斩首剑
魔鬼（Devil）	7	27	25	36～66	166	7	11	N/A	N/A	2X2	火	恶魔类生物、传送
大恶魔 (Arch Devil)	7	31	29	36～66	199	7	11	N/A	N/A	2X2	火、地	恶魔类生物、传送、召唤深渊领主

特技说明：

恶魔类生物（Demonic）：这是一种生物类别。连锁射击不能对恶魔类生物其造成伤害，同时，圣言术对恶魔类生物有加成。

魔法毁坏（Mana Destroyer）：魔婴在战场上第1回合行动时会自动削减敌方英雄的魔法值，削减的数量为魔婴数量除以4。事实证明，如果你能积攒几百魔婴，敌方擅长魔法的英雄就废了。

魔法偷窃（Mana Stealer）：作用与魔法毁坏相同，不同的是所削减的敌人魔法值会被输送到本方英雄身上。

爆炸（Explosion）：对所有相邻的部队造成无属性的杀害（不分敌我）。

三头攻击（Three-headed Attack）：同时攻击正前方和斜前方共3个格子内的敌人。这个特技的实用性很高，三头攻击这个数字也比较合理，通常我们不会让一支部队同时被3支以上的地方部队包围。配合不受反击的特技，冥府三头犬可高效率地伤害大量敌人。

远程反击（Ranged Retaliation）：拥有这个特技的兵种可对敌人的射击作出反击，远程反击的形式也是射击，但前提是拥有弹药并且没有被敌方部队近身。

连锁射击（Chain Shot）：连锁射击会对射击目标和最近的3支部队都造成杀伤（不分敌我），伤害值依次减半，是否有射程限制惩罚由第1个射击目标决定，恶魔类生物不会受到连锁射击的波及伤害。作为本种族唯一的射手，媚魔的连锁射击将提供可怕的伤害，在条件允许的情况下尽量把目标定在6格以内的敌人身上，这样，波及的目标将不会受到距离限制惩罚。在使用媚魔时，本方最好不要有非恶魔类生物，在瞬息万变的战场上控制距离，几乎是不可能的。

恐怖攻击（Fear Attack）：在攻击时有一定几率令敌人恐惧，被恐惧的敌人不会反击，其行动进度后延，并且后退几格。此特技对免疫心灵魔法的部队无效。

恐惧结界（Fright Aura）：拥有这个特技的梦魇会使相邻的敌人士气减3。

施法者（深渊恶魔）：在战斗中可施展火球（初级）和弱化魔法（高级）。

施法者（深渊领主）：在战斗中可施展火球（初级）、陨石雨（初级）和弱化魔法（高级）。由于本族只有一种射手部队，所以深渊恶魔和深渊领主的魔法是重要的远程伤害手段，其面杀伤效果在战斗中十分出色。

斩首剑（Vorpal Sword）：这个特技使深渊领主在攻击或反击时能额外杀死一个敌人生物。本特技的价值主要体现在对高级兵种的战斗中。

召唤深渊领主（Summon Pit Lords）：大恶魔可从已整队阵亡的友军尸体上召唤深渊领主，召唤出的深渊领主生命值不超过阵亡部队的生命值，数量不超过大魔鬼的两倍。在实战中，这个特技的价值很一般，主要是由于它的苛刻条件所限。



4.地下城兵种（俗称：龙族）

生物名称	等级	攻击	防御	伤害	生命	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
侦察兵（Scout）	1	3	3	2～4	10	5	10	N/A	5	1X1	水	射手、无近战惩罚、远程惩罚
刺客（Assassin）	1	4	3	2～4	14	5	12	N/A	5	1X1	水、地	射手、无近战惩罚、远程惩罚、毒攻击
血娘子（Blood Maiden）	2	4	2	5～7	16	7	14	N/A	N/A	1X1	风	攻击后返回
血魔女（Blood Fury）	2	5	3	5～7	16	8	16	N/A	N/A	1X1	风、地	攻击后返回、不受反击
牛头人（Minotaur）	3	5	2	4～7	31	5	8	N/A	N/A	1X1	火	勇气
牛头人守卫（Minotaur Guard）	3	5	2	4～7	35	5	8	N/A	N/A	1X1	火、水	勇气、连击
黑暗骑兵（Dark Raider）	4	9	7	7～12	40	6	11	N/A	N/A	2X2	地	冲锋
冷血骑兵（Grim Raider）	4	10	9	7～14	60	8	11	N/A	N/A	2X2	地、火	冲锋、蜥蜴撕咬
多头龙（Hydra）	5	15	12	7～14	80	5	7	N/A	N/A	2X2	水	不受反击、激怒、三头攻击
深渊多头龙（Deep Hydra）	5	15	15	9～14	125	5	7	N/A	N/A	2X2	水、风	不受反击、激怒、六头攻击、重生
阴影巫女（Shadow Witch）	6	18	18	17～24	80	4	10	11	4	1X1	地	射手、施法者
阴影女族长（Shadow Matriarch）	6	20	20	17～27	90	4	10	14	4	1X1	地、风	射手、施法者、鞭笞
阴影龙（Shadow Dragon）	7	25	24	45～70	200	9	10	N/A	N/A	2X2	火	飞行兵种、火焰喷息
黑龙（Black Dragon）	7	30	30	45～70	240	9	10	N/A	N/A	2X2	火、风	飞行兵种、火焰喷息、魔法免疫

特技说明：

射击惩罚（Range Penalty）：射击的伤害仅为普通伤害的一半。这个特技的设计初衷耐人寻味，基于无近战惩罚特技，它使得这个射击兵种的近战能力超过了远程伤害。

毒攻击（Poisonous Attack）：攻击或反击时使敌人中毒，伤害力等同于刺客的数量，持续3回合。

攻击后返回（Strike and Return）：移动攻击后返回原来站立的格子。这个技能类似于3代中Harpy的回旋攻击方式，但由于血娘子和血魔女不是飞行兵种，所以使这个特技的实用性打了折扣。

勇气（Bravery）：拥有勇气特技的兵种无论何种情况，士气至少为1。

连击（Double Attack）：拥有连击特技的兵种主动攻击时连击两次，敌人的反击会在第1次攻击后进行。

冲锋（RiderCharge）：拥有冲锋特技的兵种攻击时，每走一格忽略攻击目标20%的防御力，与骑士的矛术技能相似，反击时也有效果。此技能的实际效果远不如矛术，不过聊胜于无。

蜥蜴撕咬（Lizard Bite）：与冷血骑兵相邻的友军攻击敌人时，冷血骑兵也会参与攻击，造成的伤害为普通伤害力的一半。此技能在一些情况下可收到奇效，将数量可观的冷血骑兵分成两队协同作战，可提升50%的伤害力。

三头攻击：同时攻击正前方以及斜前方3支敌人部队。

六头攻击（Six-headed Attack）：攻击所有相邻的6支敌人部队。深渊多头龙的移动能力不佳，所以这个特技多用于后方防守。

重生（Regeneration）：每次行动时自动恢复30～50点生命值，可复活已阵亡的部分。

施法者（阴影巫女）：在战斗中可施展迟缓（高级）、弱化（高级）和正当力量（高级）魔法。

施法者（阴影女族长）：在战斗中可施展迟缓（高级）、弱化（高级）、困惑（基础）和正当力量（高级）魔法。

鞭笞（Whip Strike）：拥有鞭笞特技的兵种在近身攻击或反击时随机附带迟缓、苦楚或是狂暴的效果。

火焰喷息（Fire Breath）：拥有火焰喷息的兵种在攻击或反击时会对目标和目标正后方的生物同时造成伤害。使用时切记注意友军的位置。

魔法免疫（Immunity to Magic）：不受任何魔法影响。这是黑龙的招牌技能，无视对方的伤害和负面魔法，同时，也不能接受友方的正面魔法，不过对于生命和攻防都属于顶级的黑龙来说，本身的战力就足以依靠了。

5.森林兵种（俗称：精灵族）

生物名称	等级	攻击	防御	伤害	生命	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
小仙子（Pixie）	1	1	1	1～2	5	7	12	N/A	N/A	1X1	风	飞行兵种、不受反击、飞沫攻击
小妖（Sprite）	1	2	1	2～2	6	7	14	10	N/A	1X1	风、水	飞行兵种、不受反击、飞沫攻击、施法者
剑舞者（Blade Dancer）	2	3	2	2～5	12	6	11	N/A	N/A	1X1	火	N/A
战舞者（War Dancer）	2	4	3	3～5	12	6	15	N/A	N/A	1X1	火、风	战争之舞
猎手（Hunter）	3	4	1	4～7	10	5	10	N/A	12	1X1	风	射手、连射
狩猎大师（Master Hunter）	3	5	4	5～8	14	5	10	N/A	16	1X1	风、水	射手、连射、阻拦之箭
德鲁伊（Druid）	4	7	7	7～9	34	5	10	12	5	1X1	水	射手、施法者
德鲁伊长老（Druid Elder）	4	12	9	9～14	33	4	10	15	7	1X1	水、风	射手、施法者、魔法输送
独角兽（Unicorn）	5	12	12	10～20	57	7	12	N/A	N/A	2X2	火	抗魔结界
白银独角兽（Silver Unicorn）	5	17	17	10～20	77	7	12	N/A	N/A	2X2	火、地	抗魔结界、致盲攻击
树妖（Treant）	6	19	27	7～17	175	6	7	N/A	N/A	2X2	地	激怒、缠绕
远古树妖（Ancient Treant）	6	19	29	10～20	181	6	7	N/A	N/A	2X2	地、水	激怒、缠绕、扎根
绿龙（Green Dragon）	7	27	25	30～50	200	8	12	N/A	N/A	2X2	地	飞行兵种、酸液喷息
翡翠龙（Emerald Dragon）	7	31	27	33～57	200	9	14	N/A	N/A	2X2	地、火	飞行兵种、酸液喷息、土免疫

特技说明：

飞沫攻击（Spray Attack）：同时攻击正前方和斜前方共3个格子内的敌人。

施法者：在战斗中可施展蜂群（基础）和洁净魔法（高级）。

战争之舞（War Dance Combo）：攻击所有相邻敌人，除直接攻击目标外，对其余目标的伤害力减半，战舞者只受到直接攻击目标的反击。作为一个生命力较少的低级兵种，实战中使用这个特技的机会并不多。

连射（Double shot）：拥有连射特技的兵种射击时可连射两箭。连射技能实战价值极高，它使猎手和狩猎大师的战斗力成倍增长。

阻拦之箭（Warding Arrows）：射击时有一定几率将敌人的行动进度打回20%。

施法者（德鲁伊）：在战斗中可施展闪电（初级）和耐力（高级）魔法。

施法者（德鲁伊长老）：在战斗中可施展乱石穿刺（基础）、闪电（高级）和耐力（专家）魔法。一定数量的德鲁伊长老释放闪电魔法可造成数量可观的伤害，结合本族3级兵种的连射，可在两方军队短兵相接之前就削弱敌方大量兵力。

提供魔法输送（Mana Feed）：清空自身魔法值，为英雄传送魔法值，英雄获得的魔法值等于德鲁伊长老的数量。

抗魔结界（Aura of Magic Resistance）：周围相邻的所有友军获得30%的魔法抗性。

致盲攻击（Blinding Attack）：攻击或反击时有30%几率使目标敌人失明。致盲攻击的实战价值非常高，并且发动几率较大，在对抗高级兵种时可暂时控制对方兵力。

缠绕（Entangling Roots）：拥有缠绕的兵种在攻击或反击时可缠住敌人使之无法移动。只要树妖（或远古树妖）不移动或阵亡，目标就会一直被缠住。缠绕特技的价值多体现在缠绕敌方机动部队，凭借树妖（或远古树妖）的强大防御力和生命值可牵制敌人很长时间。

扎根（Take Roots）：远古树妖在进行防御时就会进入扎根状态，它增加50%的防御力并且获得无限反击的能力。对于本身机动性不强的远古树妖来说，这个特技的适用情况并不多。

酸液喷息（Acid Breath）：拥有酸液喷息的兵种在攻击或反击时会对目标和目标正后方的生物同时造成伤害。使用时切记注意友军的位置。

土免疫（Immunity to Earth）：对土系魔法免疫，例如乱石穿刺、腐烂、流星雨等魔法。


这一代的独角兽被打扮得格外精致，脖子上缠着美丽的藤蔓

6.学院兵种（俗称：巫师族）

生物名称	等级	攻击	防御	伤害	生命	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
精怪（Gremlin）	1	2	2	1～2	5	3	7	N/A	5	1X1	风	射手
精怪大师 (Master Gremlin)	1	3	2	1～2	6	5	11	N/A	7	1X1	风、水	射手、维修
石像鬼 (Stone Gargoyle)	2	3	4	1～1	15	6	9	N/A	N/A	1X1	地	飞行兵种、激怒、元素生物、电免疫
黑曜石石像鬼 (Obsidian Gargoyle)	2	3	5	1～2	20	7	10	N/A	N/A	1X1	地、风	飞行兵种、激怒、元素生物、电免疫、火免疫、冰免疫
铁魔像 (Iron Golem)	3	5	5	3～5	18	4	7	N/A	N/A	1X1	地	机械、免疫迟缓、魔法抵抗
钢魔像 (Steel Golem)	3	6	6	5～7	24	4	7	N/A	N/A	1X1	地、水	机械、免疫迟缓、无限反击、魔法抵抗
法师（Mage）	4	10	10	7～7	18	4	10	10	3	1X1	火	射手、无射程限制惩罚、魔法攻击、施法者
大法师 (Archmage)	4	10	10	7～7	30	4	10	17	4	1X1	火、地	射手、无射程限制惩罚、魔法攻击、施法者、能量通道
巨灵（Djinn）	5	13	12	12～16	33	7	12	N/A	N/A	2X2	风	飞行兵种、随机施法
巨灵苏丹 (Djinn Sultan)	5	15	13	16～22	40	8	12	N/A	N/A	2X2	风、火	飞行兵种、随机施法
罗刹王妃 (Rakshasa Rani)	6	25	20	15～23	120	5	9	N/A	N/A	2X2	水	不受反击
罗刹王侯 (Rakshasa Raja)	6	25	20	23～30	140	6	8	N/A	N/A	2X2	水、火	不受反击、冲撞
巨人（Colossus）	7	27	27	40～70	175	6	10	N/A	N/A	2X2	风	心智魔法免疫
泰坦（Titan）	7	30	30	40～70	190	6	10	N/A	5	2X2	风、水	射手、心智魔法免疫、无近战惩罚、召唤闪电

特技说明：

维修（Repair）：可维修本方的机械（包括战争机器和魔像），使受损单位复原甚至恢复数量，维修的生命值为精怪大师数量×2。由于本族内有许多兵种属于机械类型，所以，即使到战斗后期，精怪大师凭借本特技仍然拥有存在的价值。

元素生物（Elemental）：这是一种生物类型，元素生物对心智类魔法和相关能力免疫，对毒免疫，无生命，无法被复活或治疗。

电免疫（Immunity to Lightning）：对电系魔法免疫，包括闪电、连环闪电等魔法。

火免疫（Immunity to Fire）：对火系魔法免疫，包括火球、末日等魔法。

冰免疫（Immunity to Cold）：对电系魔法免疫，包括冰箭、寒冬之环等魔法。

机械（Mechanical）：这是一种兵种类型。机械部队不受士气和相关因素影响，对心智类魔法和相关技能免疫，对毒免疫，无法被复活或治疗。

免疫减速（Immunity to Slow）：对迟缓魔法免疫。

魔法抵抗（Magic-proof）：铁魔像所受的魔法伤害力减半，钢魔像所受的魔法伤害力减少3/4。此技能使得魔像成为战场上坚强的兵种，对于擅长魔法的英雄来说，钢魔像绝对是棘手的敌人。

无射程限制惩罚（No Range Penalty）：射击伤害不会因为距离因素而衰减。

魔法攻击（Magic Attack）：射击时对路线上的所有生物造成伤害（不分敌我）。

施法者（法师）：在战斗中可施展愤怒之拳（初级）和洁净魔法（高级）。

施法者（大法师）：在战斗中可施展愤怒之拳（高级）、火球（初级）、正当力量（高级）和洁净魔法（专家）。

能量通道（Energy Channel）：具有能量通道的兵种在场时，英雄在施法时所消耗的魔法值节省25%。保持战场上大法师的存在可为法术型英雄的持久战提供支持。

随机施法（Random Caster）：巨灵在一场战斗中有3次机会对敌人施展随机的1～3级黑暗魔法（高级）。巨灵苏丹则可对敌人施展随机的1～3级黑暗魔法（高级），或是对友军施展随机的1～3级光明魔法（高级），一场战斗中可施展3次。随机施法的实战价值寻常，随机释放的法术未必能适用当前战况，另外由于巨灵的低生命值，使得它们的实战性不高。

冲撞（Dash）：罗刹王可在战斗中使用"冲撞"技能，牺牲一轮行动来换取3回合内主动性加倍。此技能通常在战斗开始不久使用，等待敌方近身部队走近后正可进入冲撞状态。

心智魔法免疫（Immunity to Mind Control）：对心智类的魔法以及相关技能免疫。

召唤闪电（Call Lightning）：可直接对敌人使用闪电魔法（高级）。此技能不同于普通施法，并不消耗魔法值，但属于电属性。





在罗刹王面前，巫妖的智慧也难有发挥余地

7.中立兵种

生物名称	攻击	防御	伤害	生命	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
风元素 (Air Elemental)	8	6	5～7	30	8	17	N/A	N/A	1X1	风	元素生物、飞行兵种、电免疫、不受反击
地元素 (Earth Elemental)	8	11	10～14	75	5	5	N/A	N/A	1X1	地	元素生物、地免疫、无限反击、魔法抵抗
水元素 (Water Elemental)	8	8	8～12	43	5	10	12	N/A	1X1	水	元素生物、冰免疫、施法者
火元素 (Fire Elemental)	10	5	11～20	43	6	8	N/A	50	1X1	火	元素生物、射手、火免疫、火盾
死亡骑士	23	23	25～35	90	7	10	N/A	N/A	2X2	地	亡灵类生物、诅咒攻击、致命攻击
凤凰 (Phoenix)	33	33	30～50	150	10	19	N/A	N/A	2X2	火	飞行兵种、火免疫、火盾、复生



如此重要的宝石矿脉就只有几个民兵把守吗？

特技说明：

魔法抵抗：地元素所受的魔法伤害减半。

施法者：在战斗中可施展急冻冰束（初级）和寒冬之环（初级）魔法。

火盾（Fire Shield）：将受到的近身攻击伤害值的1/4反弹给对手。

致命攻击（Deadly Strike）：攻击或反击时有25%几率直接杀死目标半数的敌人。这个特技几乎是整个游戏中最可怕的技能，在遇到死亡骑士时，最有效的方法就是迅速使用远程手段杀伤，减少其近身作战的机会。

复生（Rebirth）：拥有复生能力的生物整队阵亡时将复活一次，复活数量等于原数量，如果战斗中没有复生过，战斗结束后会完全复活阵亡的部分。

公共技能——标准能力介绍

技能和能力系统是《英雄无敌V》中最复杂的系统之一，它直接决定了一个英雄的发展方向和能力。技能和能力有着主从关系，掌握了相应的技能，才能学习相应的能力。游戏中设定有公共技能——标准能力和种族技能——特别能力。其中种族技能——特别能力非常复杂，我们会在“进阶篇”中详细介绍。

公共技能——标准能力是每个英雄都可学习到的，其脉络关系相对比较简单。每个公共技能下辖3种标准能力，英雄在掌握了这个公共技能之后才有可能学到相应的标准能力。同时，每个公共技能又有3个级别：基础（Basic）、高级（Advanced）和专家（Expert）级。当英雄掌握了基础级的公共技能时，只能学习后面的一种标准能力，随着公共技能级别的提高，才能学习更多数量的相应标准能力。下面，我们就对各种公共技能及其下辖的标准能力逐一进行讲解。

1.黑暗魔法（Dark Magic）

允许英雄学习高级别的黑暗魔法（基础：3级；高级：4级；专家：5级），随着等级的提升，黑暗魔法的效果也随之加强。黑暗魔法技能下辖的标准能力如下。

诅咒大师（Master of Curses）：可将虚弱魔法和弱化魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即可投入下一轮行动。

心智大师（Master of Mind）：可将困惑魔法和迟缓魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即可投入下一轮行动。

痛苦大师（Master of Pain）：可将腐烂魔法和苦楚魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即可投入下一轮行动。

2.防御（Defense）

减少己方部队受到的近战伤害（基础：-10%；高级：-20%；专家：-30%），防御技能下辖的标准能力如下。

躲避（Evasion）：己方部队受到的远程伤害减少20%。

保护（Protection）：己方部队受到的魔法伤害减少20%。

活力（Vitality）：己方所有生物的生命值提高2。

3.破坏魔法（Destructive Magic）

允许英雄学习高级别的破坏魔法（基础：3级；高级：4级；专家：5级），随着等级的提升，破坏魔法的效果也随之加强。破坏魔法技能下辖的标准能力如下。

烈火大师（Master of Fire）：英雄施放的火球和末日审判魔法附带降低防御的效果，使受到这两种魔法伤害的目标防御力减半。

寒冰大师（Master of Ice）：英雄施放的冰箭和寒冬之环魔法附带冰冻效果，使受到这两种魔法伤害的目标行动进度暂停。

风暴大师（Master of Storms）：英雄施放的闪电和连环闪电魔法附带击晕效果，使受到这两种魔法伤害的目标行动进度后退（只对连环闪电第1个目标产生击晕效果）。

4.领导（leadership）

提高己方所有部队的士气（基础：士气+1；高级：士气+2；专家：士气+3），领导技能下辖的标准能力如下。

外交（Diplomacy）：增加野外生物加入英雄的几率，并减少招降野外生物的费用。

理财（Estates）：每天多收入250金币。

募兵（Recruitment）：如果一周最后一天行动结束时英雄在城镇中，则会增加城镇中部队的数量。1级兵种增加3，2级兵种增加2，3级兵种增加1。

5.启迪（Enlightenment）

增加英雄获得的经验值（基础：+5%，每4级提高属性1点；高级：+10%，每3级提高属性1点；专家：+15%，每2级提高属性1点），并且随着升级而提高英雄的某些属性，提高属性的效果具有溯及既往的能力。启迪能力下辖的标准技能如下。

奥术直觉（Arcane Intuition）：英雄可在战斗中学习敌方施放的法术，前提是英雄的技能必须允许施放这些魔法。

智力（Intelligence）：英雄的魔法值上限提高50%。

学者（Scholar）：允许己方英雄互相学习魔法，前提是英雄的技能必须允许施放这些魔法。

6.光明魔法（Light Magic）

允许英雄学习高级别的光明魔法（基础：3级；高级：4级；专家：5级），随着等级的提升，光明魔法的效果也随之加强。光明魔法技能下辖的标准能力如下。

防护大师（Master of Abjuration）：可将偏转飞弹魔法和耐力魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即可投入下一轮行动。

祝福大师（Master of Blessing）：可将清洁魔法和神圣力量魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即可投入下一轮行动。

愤怒大师（Master of Wrath）：可将正义之力魔法和急速魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔

法后只需等待一半时间即可投入下一轮行动。

7.后勤（Logistics）

增加部队在地图上的移动力（基础：+10%；高级：+20%；专家：+30%），后勤技能下辖的标准能力如下。

领航（Navigation）：部队在海面上的移动力增加50%。

探路（Pathfinding）：部队在陆地上移动时所受到的地形惩罚减半。

侦察（Scouting）：英雄在地图上的视野增加4格。

8.幸运（Luck）

提高己方所有部队的幸运（基础：+1；高级：+2；专家：+3），幸运技能下辖的标准能力如下。

资源（Resourcefulness）：增加英雄在探险时找到的金币和资源。

福将（Soldier's Luck）：提高己方生物在战斗中激发特技的几率。

抗魔（Magic Resistance）：己方所有生物的抗魔几率增加15%。

9.进攻（Attack）

增加己方部队造成的近战伤害（基础：伤害+5%；高级：伤害+10%；专家：伤害+15%），进攻技能下辖的标准能力如下。

箭术（Archery）：己方生物的远程伤害力提高20%。

狂暴（Battle Frency）：己方生物的最小伤害力和最大伤害力各提高1。

战术（Tactics）：战斗开始前，允许在3行范围内调整部队位置。

10.巫术（Sorcery）

增加英雄在战斗中的施法速度，减少两次施法间隔时间（基础：-10%；高级：-20%；专家：-30%），巫术技能下辖的标准能力如下。

奥数训练（Arcane Training）：英雄施放的魔法减少20%魔法值消耗。

魔法恢复（Mana Regeneration）：英雄每天恢复的魔法值翻倍。

魔法洞悉（Magic Insight）：允许英雄在不具备相应的魔法技能时直接学习各系的3级魔法。



11.召唤魔法（Summoning Magic）

允许英雄学习高级别的召唤魔法（基础：3级；高级：4级；专家：5级），随着等级的提升，召唤魔法的效果也随之加强。召唤魔法技能下辖的标准能力如下。

生命大师（Master of Life）：增加英雄起死回生和愤怒之拳魔法的效果（相当于法力提高4点）。

咒术大师（Master of Conjuration）：增加英雄召唤元素和召唤凤凰魔法的效果（相当于法力提高4点）。

地血大师（Master of Earthblood）：增加英雄火焰陷阱和地震魔法的效果（相当于法力提高4点）。

12.战争机器（War Machines）

增加英雄携带的战争机器的效果——增加弩车的攻击力（基础：+10；高级：+12；专家：+15）、防御力（基础：+10；高级：+12；专家：+15）和伤害力（基础：最小值×2，最大值×4；高级：最小值×2，最大值×5；专家：最小值×5，最大值×5）；增加投石车的伤害力（基础：命中率30%，对城墙伤害力200～300；高级：命中率40%，对城墙伤害力250～400；专家：命中率50%，对城墙伤害力300～500）；增加急救帐篷的治疗效果（基础：50点生命值；高级：75点生命值；专家：100点生命值）。弹药车为远程兵种增加额外的攻击力（基础：+1；高级：+2；专家：+3）。

战争机器技能下辖的标准能力如下。

弩车（Ballista）：允许英雄控制弩车的攻击目标，每次攻击多发射一次。如果弩车在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。

投石车（Catapult）：允许英雄控制投石车的攻击目标，每次攻击多发射一次。如果投石车在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。

急救（First Aid）：允许英雄控制急救帐篷的治疗目标，并且使其治疗具有复活效果。如果急救帐篷在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。


骑士的故乡就像《魔戒》中的夏尔国一样美丽宁静

魔法介绍

《英雄无敌V》设置了一个复杂而有效的魔法系统。在这个世界中，魔法分为两大类：一类是战斗魔法，即在战斗中才能使用的魔法；另一类是世界魔法，即英雄在地图上行走时可使用的魔法。

战斗魔法分为光明魔法（Light Magic）、黑暗魔法（Dark Magic）、破坏魔法（Destructive Magic）、召唤魔法（Summoning Magic）4个系别，每个系别的魔法由低到高分为5级，每级包含两种本系魔法。任何英雄都可通过各种形式学习使用任何系别的1级和2级魔法，但要想学会3级和3级以上的魔法，则必须掌握相应级别的公共技能（在英雄掌握了某种技能后，可学习任何系别的3级魔法而无需掌握相应的公共技能）。大多数魔法的效果也和所需要的技能有关，随着技能级别的提高（基础→高级→专家），魔法效果也随之增加，有的能力还会把某些魔法的效果范围扩大（例如迟缓→群体迟缓）。4个系别的战斗魔法特色不同，光明魔法侧重防御、恢复；黑暗魔法侧重减益、诅咒；破坏魔法擅长直接杀伤；召唤魔法惯于召唤生物和无属性伤害。

世界魔法的运用相对简单，作用也主要是帮助英雄在地图上行动和调兵遣将。世界魔法虽然也有级别划分，不过不需要英雄掌握特定的技能来学习，只对英雄的级别有一定的要求。

魔法记载在英雄的魔法书上，上面说明了魔法的大致作用和需消耗的魔法值，下面我们将要介绍的，包括一些魔法的具体效果数据。需要说明的是，英雄的魔法书中还记载着一些特殊技能，有些生物还拥有自己的魔法书，记载着独有的技能，这里我们把他们列为技能或特技，相关资料在生物特技说明以及下次的“进阶篇”中有介绍。

1.世界魔法


召唤船只（Vessel of Shalassa，2级）：召唤一艘船到英雄身边。使用此魔法的英雄必须站在岸边，并且通连水域必须存在空船，法术才能成功。消耗魔法值4，需要英雄等级1。


召唤生物（Summon Creatures，3级）：从最近的城镇中召唤已存在的部队。消耗魔法值根据召唤数量而定，需要英雄等级10。


瞬间移动（Instant Travel，4级）：消耗满值移动力的一半，将英雄传送到附近指定的地点。消耗魔法值15，需要英雄等级15。


传送门（Town Portal，5级）：消耗全部移动力，将英雄传送到最近的城镇中（城镇门口不能被别的英雄占据）。消耗魔法值20，需要英雄等级20。

2.光明魔法

神圣力量（Divine Strength，1级）：使目标生物伤害力的最小伤害值提高，最高为伤害力的最大值［原始：最小伤害值+（最大伤害值-最小伤害值）×50%；基础：最小伤害值+（最大伤害值-最小伤害值）×65%；高级：最小伤害值+（最大伤害值-最小伤害值）×80%；专家：最小伤害值+（最大伤害值-最小伤害值）×100%］，消耗魔法值4，持续回合数为施法英雄的法力（Spellpower）数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

疾速（Haste，1级）：提高目标生物的主动性（原始：+10%；基础：+20%；高级：+30%；专家：+40%），增加其在战斗中的行动机会。消耗魔法值4，持续回合数为施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

清洁（Cleansing，2级）：趋散敌对目标身上的正面魔法，或者趋散友方目标身上的负面魔法（原始：40%驱散几率；基础：60%驱散几率；高级：80%驱散几率；专家：100%驱散几率）。消耗魔法值5。

耐力（Endurance，2级）：提高目标友军生物的防御力（原始：+3点；基础：+6点；高级：+9点；专家：+12点）。消耗魔法值6，持续回合数为施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

正义之力（Righteous Might，3级）：提高目标友军生物的攻击力（原始：+3；基础：+6；高级：+9；专家：+12）。消耗魔法值6，持续回合数为施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

偏转飞弹（Deflect Missile，3级）：使目标生物受到的远程伤害减少（原始：-25%；基础：-40%；高级：-55%；专家：-70%）。消耗魔法值6，持续回合数为施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

魔法免疫（Magical Immunity，4级）：趋散目标友军生物身上的魔法效果，包括正面和负面魔法（原始、基础、高级：趋散1～4级魔法；专家：趋散1～5级魔法），并且获得魔法免疫的效果。消耗魔法值7。

传送（Teleportation，4级）：将目标友军生物传送到战场上的任意位置。消耗魔法值8。

光明圣言（Word of Light，5级）：对战场上所有亡灵类生物和恶魔类生物造成神圣伤害，不分敌我［原始、基础、高级：造成16+（4×施法英雄法力）的伤害；专家：造成64+（8×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值11。

复活（Resurrection，5级）：复活友军一定生命值数量的生物［原始、基础、高级：可复活60+（15×施法英雄法力）的生命值；专家：可复活240+（30×施法英雄法力）的生命值］。消耗魔法值9。

3.黑暗魔法

虚弱（Weakness，1级）：使目标生物伤害力的最大值降低，最低为伤害力的最小值［原始：最小伤害值+（最大伤害值-最小伤害值）×50%；基础：最小伤害值+（最大伤害值-最小伤害值）×35%；高级：最小伤害值+（最大伤害值-最小伤害值）×29%；专家：最小伤害值+（最大伤害值-最小伤害值）×0%］。消耗魔法值4，持续回合数为施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

迟缓（Slow，1级）：降低目标生物的主动性（原始：-25%；基础：-30%；高级：-35%；专家：-40%），减少其在战斗中的行动机会。消耗魔法值4，持续回合数为施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

弱化（Vulnerability，2级）：降低目标生物的防御力（原始：-3；基础：-4；高级：-5；专家：-6），此效果可叠加，最多将防御力降为0。消耗魔法值5，持续时间为整场战斗。

腐烂（Decay，2级）：对目标生物造成持续伤害，使其在效果时间内的每次行动时损失一定生命值［原始：持续2回合，造成32+（8×施法英雄法力）的伤害；基础：持续3回合，造成32+（8×施法英雄法力）的伤害；高级：持续4回合，造成32+（8×施法英雄法力）的伤害；专家：持续5回合，造成32+（8×施法英雄法力）的伤害］，消耗魔法值6。

苦楚（Suffering，3级）：降低目标生物的攻击力（原始：-3；基础：-6；高级：-9；专家：-12）。消耗魔法值5，持续回合数为施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

困惑（Confusion，3级）：使一定数量比例的目标生物不能进行远程攻击和反击（原始：50%；基础：70%；高级：90%；专家：100%）。消耗魔法值7，持续回合数为施法英雄的法力（Spellpower）数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

致盲（Blindness，4级）：使目标生物失明，在失明状态下的生物将失去机会，无法攻击、移动或施法，任何对失明生物的伤害都将解除失明



状态。消耗魔法值9，持续回合数为0.25×施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

狂暴（Frenzy，4级）：使目标生物进入狂暴状态，以更大的伤害力自动攻击距离最近的单位，不分敌我（原始、基础、高级：进行一次攻击后解除狂暴状态，攻击时造成额外的3%×施法英雄法力的伤害力；专家：进行两次攻击后解除狂暴状态，攻击时造成额外的3%×施法英雄法力的伤害力）。消耗魔法值8。

催眠（Puppet Master，5级）：暂时控制目标生物，如果被控制的生物受到任何伤害，你将失去对他的控制。对亡灵类生物、元素生物、机械、战争武器等无效。持续回合数为0.25×施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

冥府诅咒（Curse of the Netherworld，5级）：对战场上所有非亡灵类生物、非恶魔类生物造成邪恶伤害［原始、基础、高级：造成16+（4×施法英雄法力）的伤害；专家：造成64+（8×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值9。

4.破坏魔法

魔法箭（Eldritch Arrow，1级）：对目标生物造成非元素属性的伤害［原始：造成48+（8×施法英雄法力）的伤害；基础：造成56+（8×施法英雄法力）的伤害；高级：造成64+（8×施法英雄法力）的伤害；专家：造成72+（8×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值4。

乱石利刺（Stone spikes，1级）：对一个十字形（5格）范围内的生物造成地属性伤害，不分敌我［原始：造成24+（8×施法英雄法力）的伤害；基础：造成32+（8×施法英雄法力）的伤害；高级：造成40+（8×施法英雄法力）的伤害；专家：造成48+（8×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值5。

冰箭（Ice Bolt，2级）：对目标生物造成水属性的伤害［原始：造成60+（12×施法英雄法力）的伤害；基础：造成72+（12×施法英雄法力）的伤害；高级：造成84+（12×施法英雄法力）的伤害；专家：造成96+（12×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值6。

闪电（Lightning Bolt，2级）：对目标生物造成电属性的伤害［原始：造成11+（11×施法英雄法力）的伤害；基础：造成14+（14×施法英雄法力）的伤害；高级：造成17+（17×施法英雄法力）的伤害；专家：造成20+（20×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值5。

火球（Fireball，3级）：对3×3范围内的生物造成火属性的伤害，不分敌我［原始：造成11+（11×施法英雄法力）的伤害；基础：造成14+（14×施法英雄法力）的伤害；高级：造成17+（17×施法英雄法力）的伤害；专家：造成20+（20×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值6。

寒冬之环（Circle of Winter，3级）：以战场上的一点（格）为中心，对周围8格范围的生物造成冰属性的伤害，不分敌我［原始：造成60+（12×施法英雄法力）的伤害；基础：造成72+（12×施法英雄法力）的伤害；高级：造成84+（12×施法英雄法力）的伤害；专家：造成96+（12×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值7。

连环闪电（Chain Lightning，4级）：对4支部队造成电属性的伤害，从施法目标生物开始，会自动依次选取距离上一个目标最近的部队为目标（不分敌我），伤害力依次减半［原始、基础、高级：造成20+（20×施法英雄法力）的伤害；专家：造成25+（25×施法英雄法力）的伤害］。

陨石雨（Meteor Shower，4级）：对5×5范围内的生物造成地属性的伤害，不分敌我［原始、基础：造成15+（15×施法英雄法力）的伤害；高级：造成20+（20×施法英雄法力）的伤害；专家：造成25+（25×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值8。



地下世界对术士而言就是天堂

末日审判（Armageddon，5级）：对战场上所有生物造成火属性的伤害，不分敌我［原始、基础、高级：造成15+（15×施法英雄法力）的伤害；专家：造成30+（30×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值12。

内爆（Implosion，5级）：对目标生物造成巨大的地属性伤害［原始、基础、高级：造成20+（20×施法英雄法力）的伤害；专家：造成40+（40×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值9。

5.召唤魔法

愤怒之拳（Fist of Wrath，1级）：对目标生物造成无属性的物理伤害，无视目标的魔法抗性或魔法免疫［原始：造成16+（4×施法英雄法力）的伤害；基础：造成24+（6×施法英雄法力）的伤害；高级：造成32+（8×施法英雄法力）的伤害；专家：造成40+（10×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值5。

火焰陷阱（Fire Trap，1级）：在战场上随机摆放若干地雷，对经过或停留在地雷上的生物造成伤害，敌方无法看见地雷的位置［原始：放置2个地雷；基础：放置4个地雷；高级：放置6个地雷；专家：放置8个地雷，每个地雷造成50+（10×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值8。

起死回生（Raise Dead，2级）：将目标一定数量的阵亡友军复活，直到战斗结束。通过“起死回生”复活



的非亡灵类生物在战斗后将消失，如果复活的是亡灵类生物则在战斗后保留下来［原始：可复活120+（15×施法英雄法力）点生命值；基础：可复活160+（20×施法英雄法力）点生命值；高级：可复活200+（25×施法英雄法力）点生命值；专家：可复活240+（30×施法英雄法力）点生命值］。消耗魔法值6。

蜂群（Wasp Swarm，2级）：召唤蜂群对目标生物造成伤害，并使其行动延缓［原始：对目标造成10+（2×施法英雄法力）的伤害；基础：对目标造成20+（4×施法英雄法力）的伤害，并使目标行动进度后退20%；高级：对目标造成30+（6×施法英雄法力）的伤害，并使目标行动进度后退40%；专家：对目标造成40+（8×施法英雄法力）的伤害，并使目标行动进度后退60%］。消耗魔法值5。

地震（Earthquake，3级）：在攻城战中对敌方城墙造成伤害［原始：对城墙造成100点伤害；基础：对城墙造成200点伤害；高级：对城墙造成300点伤害；专家：对城墙造成400点伤害］。消耗魔法值7。

幻象军团（Phantom Forces，3级）：复制友军一支部队，复制出来的镜像具有和原部队一样的属性，但镜像一旦受到伤害就会立刻消失。任何对镜像的物理伤害都有50%的机会失败［原始：可复制1～4级兵种；基础：可复制1～5级兵种；高级：可复制1～6级兵种；专家：可复制1－7级兵种］。消耗魔法值6。

火墙（Firewall，4级）：在战场上竖立一道火墙，对任何穿越或停留在火墙上的生物造成伤害［原始：造成50+（10×施法英雄法力）的伤害；基础：造成50+（10×施法英雄法力）的伤害；高级：造成50+（10×施法英雄法力）的伤害；专家：造成75+（15×施法英雄法力）的伤害］。消耗魔法值8，持续回合数为施法英雄的法力数值，回合以主动性为10的生物的一回合为准。

召唤元素（Summon Elementals，4级）：召唤元素到战场帮助作战，元素种类由战场地形决定［原始、基础、高级：召唤施法英雄法力数量的元素；专家：召唤两倍施法英雄法力数量的元素］。消耗魔法值9。

奥术装甲（Arcane Armor，5级）：用魔法能量保护目标生物，吸收一部分对目标生物的伤害，直到能量点数耗尽［原始、基础、高级：装甲拥有300+（30×施法英雄法力）的能量点数，可吸收25%的伤害；专家：装甲拥有300+（30×施法英雄法力）的能量点数，可吸收50+的伤害］。消耗魔法值10。

召唤凤凰（Conjure Phoenix，5级）：召唤一只凤凰到战场帮助作战，一方只能同时存在一只召唤的凤凰，如果再次使用本魔法，会产生一只新的凤凰，原有凤凰将消失。消耗魔法值20。召唤的凤凰，其生命值：300+（30×施法英雄法力）；攻击力：10+（2×施法英雄法力）；防御力：10+（2×施法英雄法力）；伤害力：10×施法英雄法力-15×施法英雄法力；速度：7；主动性：15。

城镇建筑介绍

从《英雄无敌》1代开始，各种族的城镇就为玩家们所津津乐道，每代《英雄无敌》的城镇画面水准都是此游戏点评的标准之一。城镇的作用远不止用来观赏，它是整个英雄王国的运作核心，英雄们辛辛苦苦收集来的资源大多都消费在这里，王国赖以维持的军队也主要出自城镇，无数的英雄好汉坐在城镇的酒馆里等待明主提拔，总之，城镇是这款游戏世界中最核心的实体。城镇由什么组成？城镇当然是由各种建筑组成了，事实上，城镇就是一个巨大的建筑群。《英雄无敌V》中的六大种族拥有各自不同的城镇，里面的建筑也各有特色，熟悉这些建筑，是熟悉这款游戏的必经之路。建造建筑通常有3个条件：一是要有建造该建筑的资源；二是有些建筑要以其他某种建筑已完成为前提；三是大多数建筑还要求城镇达到一定等级（城镇等级数其实就是指这座城镇里拥有的建筑数量）。

1.共有建筑

所谓共有建筑就是指六大种族城镇中都有的建筑，它们的外观虽然各自不同，但作用、价格和名称都是一样的，通常都是些关系到民生问题的建筑。共有建筑的建筑条件在建造界面都已清楚地显示了，这里就不再赘述。下面我们对它们的功能进行简单的介绍。

乡村大厅（Village Hall）→城镇大厅（Town Hall）→都市大厅（City Hall）→神殿（Capitol），这是一个系列的建筑，它们的作用就是每天为王国提供一定数量的金币。随着建筑的完成，其每天提供的金币从500到4000。


圣光笼罩之下的人族城堡俨然透出王者的威严

城寨（Fort）→堡垒（Citadel）→城堡（Castle），这也是一个系列的建筑，属于城防建筑，它们可起到增加城镇中生物产量的作用，并且在攻城战中可保护城镇和友军。城寨为城镇提供城墙，在战场上阻挡入侵的敌人。堡垒使城镇中的生物产量增加50%，并在攻城战中提供壕沟和一个箭塔的保护。而堡垒则让生物产量翻倍，并使箭塔数量达到3个。

铁匠铺（Blacksmith）：来到城镇的英雄可从这个建筑中购买战争机器。

市场（Marketplace）：市场使用来兑换资源的，在你紧缺某种资源时就不得不拥到它，你拥有的市场总数越大，兑换比例就越划算。

资源仓库（Resource Silo）：这座建筑每天都为王国提供一些矿产资源，提供的种类各种族有所不同。

酒馆（Tavern）：酒馆的主要作用是招募英雄和刺探情报。

船坞（Shipyard）：临近水边的城镇才能修建船坞，在这里你可购买船只。

魔法行会（Magic Guild）：魔法行会可升级，最多升到5级。每级都记载着相应级别的一些魔法，英雄可到这里学习魔法，并且恢复魔法值。

2.兵种建筑

兵种建筑是指用来生产各种兵种的建筑，六大种族拥有各自不同的兵种建筑，它们的建造条件、名称和生产的兵种全都不同，但也同样存在一些共性。所有种族的兵种建筑都有7种，它们生产着自己种族的1级到7级兵种。每座兵种建筑都可升级1次，升级后的兵种建筑能生产原产兵种的加强型（例如巫妖→大巫妖），升级后的兵种建筑还具有将现有原产型兵种升级为加强型的功能，当然，要花费一定的费用。

3.特殊建筑

每个种族的城镇中除了可建造前面介绍的共有建筑和兵种建筑外，还可建造独有的建筑，有些建筑的作用与各自种族的特色紧密相连。下面，我们对六大种族的特殊建筑进行一下介绍。


月下的亡灵城堡映出诡异的绿色光芒

（1）圣堂种族特殊建筑

农场（Farms） 城镇等级需求：3；前提需求：农民棚屋；作用：农民、民兵产量+5。

训练场（Training Grounds） 城镇等级需求：6；前提需求：无；作用：允许将低等级兵种训练成高等级兵种，训练的价格为目标兵种价格的3倍。

英雄大厅（Hall of Heroes） 城镇等级需求：9；前提需求：训练场；作用：将训练的费用减少40%。

马厩（Stables） 城镇等级需求：9；前提需求：无；作用：访问此城的英雄本周内每天的移动力都增加6格（此效果不能叠加）。

艾尔拉思的哨兵（Elrath's Sentinel） 城镇等级需求：无；前提需求：阿萨之泪（圣杯）；作用：城镇中生物产量+50%，每天为王国提供5000金币，增加所有英雄的幸运。

（2）墓地种族特殊建筑

出土墓穴（Unearthed Graves） 城镇等级需求：9；前提需求：1级魔法行会；作用：骷髅和骷髅射手的产

量+6。

阴间殿堂（Shrine of the Netherworld） 城镇等级需求：6；前提需求：酒馆；作用：使敌方攻城部队士气下降2点。可将其他种族的兵种根据等级转化为相应的亡灵类生物，前提是生产该亡灵类生物的兵种建筑已建造。

巨龙墓碑（Dragon Tombstone） 城镇等级需求：3；前提需求：城镇大厅；作用：骨龙和幽灵龙的产量+1。

白骨之柱（Pillar of Bones） 城镇等级需求：12；前提需求：祈愿圣坛；作用：己方亡灵法师的招魂术效果+10%（此效果可叠加）。

迷失墓穴（Tomb of the Lost） 城镇等级需求：无；前提需求：阿萨之泪（圣杯）；作用：城镇中的生物产量+50%，每天为王国提供5000金币，增加英雄招魂术效果。

（3）炼狱种族特殊建筑

混沌之云（Spawn of Chaos） 城镇等级需求：6；前提需求：恶魔之塔；作用：长角恶魔和长角督军的产量+2。

火之秩序（Order of Fire） 城镇等级需求：无；前提需求：无；作用：恶魔领主英雄施放的火属性魔法造成的伤害增加，包括恶魔之火技能。

混沌之门（Gates of Chaos） 城镇等级需求：3；前提需求：训练场；作用：将异界之门的召唤速度提高5%，守城英雄的法力+2。

恐怖大厅（Halls of Horror） 城镇等级需求：15；前提需求：炼狱洞穴；作用：城镇中地狱战马和梦魇的产量+2。

献祭深渊（Sacrificial Pit） 城镇等级需求：12；前提需求：无；作用：英雄可在这里献祭生物以换取经验值，其获得的经验值等于献祭生物的生命总值。

痛苦之主（Lord of Torments） 城镇等级需求：无；前提需求：阿萨之泪（圣杯）；作用：城镇中生物的产量+50%，每天为王国提供5000金币，守城英雄力量增加。

（4）地下城种族特殊建筑

元素祭坛（Altar of Elements） 城镇等级需求：3；前提需求：一级魔法行会；作用：提升元素链的效果，即使元素之链未能正确建立，也将造成一定的额外伤害。

混沌之源（Altar of Primal Chaos） 城镇等级需求：3；前提需求：元素祭坛；作用：与元素祭坛相同，但伤害效果更强。

贸易行会（Trade Guild） 城镇等级需求：6；前提需求：市场；作用：出售宝物，每周可随机增加若干资源。

阴谋大厅（Hall of Intrigue） 城镇等级需求：9；前提需求：无；作用：建造了阴谋大厅的城市如果被敌方攻占，会减少敌方资源并随机拆除本城内的2座建筑。所有术士的知识+1（此效果可叠加）。

典礼深渊（Ritual Pit） 城镇等级需求：6；前提需求：无；作用：增加本城2级兵和3级兵的产量。

黑暗之母（Mother of Darkness） 城镇等级需求：无；前提需求：阿萨之泪（圣杯）；作用：城镇中的生物产量+50%，每天为王国提供5000金币，守城英雄力量增加。

（5）森林种族特殊建筑

复仇者行会（Avenger's Guild） 城镇等级需求：9；前提需求：猎手小屋；作用：游侠英雄可依靠此建筑来选定其宿敌，以配合其“复仇者”种族技能。

复仇者兄弟会（Avenger's Brotherhood） 城镇等级需求：9；前提需求：城镇大厅；作用：在战斗中攻击宿敌时，致命一击的几率提高10%。

树妖幼苗（Treant Saplings） 城镇等级需求：15；前提需求：树精拱门；作用：城镇中的树妖和远古树妖产量+1。

茂盛树林（Blooming Grove） 城镇等级需求：3；前提需求：仙子树；作用：城镇中小仙子和小妖精的产量+4。

闪光喷泉（Sparkling Fountain） 城镇等级需求：12；前提需求：独角兽花园；作用：守城的英雄幸运+2。

神秘之池（Mystic Pond） 城镇等级需求：3；前提需求：市场；作用：每周随机为王国提供某种资源。

希兰娜之女（Daughter of Sylanna） 城镇等级需求：无；前提需求：阿萨之泪（圣杯）；作用：城镇中的生物产量+50%，每天为王国提供5000金币，增加己方所有英雄的幸运。

（6）学院种族特殊建筑

图书馆（Library） 城镇等级需求：9；前提需求：一级魔法行会；作用：使魔法行会每一级中记载的魔法增加1个。

宝物商店（Artifact Merchant） 城镇等级需求：6；前提需求：酒馆；作用：出售宝物。

神秘车间（Arcane Forge） 城镇等级需求：3；前提需求：城镇大厅；作用：允许巫师英雄在这里制造供生物装备的宝物，这些宝物只有学院种族的生物才能装备。

财宝山洞（Treasure Cave） 城镇等级需求：12；前提需求：祈愿圣坛；作用：城镇中巨灵和巨灵苏丹的产量+2，每天为王国提供500金币。

天空之船（Skyship） 城镇等级需求：无；前提需求：阿萨之泪（圣杯）；作用：城镇中的生物产量+50%，每天为王国提供5000金币，守城英雄的知识增加。



位于云端的城堡暗示巫师一族操纵着神秘的力量



沐浴在地狱之火中的恶魔族城堡散发着战争与毁灭的气息

宝物介绍

强大的宝物一直都是英雄们追求的目标之一，在《英雄无敌》中，有时获得一个宝物比英雄连升3级的效果还好，有些宝物带来的益处是独一无二的，它们甚至决定着你能否建筑奇迹或能否掌握终极能力。在《英雄无敌V》中，丰富多样的宝物为战斗增加了不可预知性。结合以往的经验，制作者将英雄能配带的宝物限制为9个，并且按照头部、颈部、躯干、背部、脚、左手、右手、手指×2划分种类，对号入座。这些宝物有些可购买，有些则不能；级别低的比较容易得到，级别高的就要花一番功夫。下面，我们将游戏中出现的宝物及其作用、价格和级别介绍给大家。



1.头部

名称	功能	能否购买	价格	等级
狮子王冠 (Lion Crown)	部队士气值、幸运值+2	可	24 000	神器
萨伊苏斯王冠 (Crown of Sar-Issus)	英雄知识+6	可	36 000	神器
视野王冠 (All-Seeing Crown)	增加英雄在地图上的视野范围	可	3000	高级
龙爪王冠 (Dragon Talon Crown)	英雄知识+3，英雄携带的战争机器主动性+10%	可	14 000	高级
矮人王头盔 (Helm of the Dwarven Kings)	英雄知识+4，英雄带领的生物免疫制盲魔法	可	25 000	神器
启迪头巾 (Turban of Enlightenment)	英雄获得的经验值增加10%	可	5000	高级
混沌头盔 (Helm of Chaos)	英雄知识+3，防御力-1	可	8000	初级
亡灵法师头盔 (Necromancer's Helm)	英雄的招魂术效果+10%	可	4000	初级

2.颈部

名称	功能	能否购买	价格	等级
龙牙项链 (Dragon Teeth Necklace)	英雄法力+3，其带领的施法生物主动性+10%	可	14 000	高级
永冻冰柱 (Evercold Icicle)	将冰属性魔法伤害提高50%	可	5000	初级
狮子项链 (Necklace of the Lion)	部队士气+1	可	1500	初级
胜利项链 (Necklace of Victory)	英雄攻击力、法力各+2	可	16 000	高级
掌握坠饰 (Pendant of Mastery)	将英雄种族技能提升一级，即使已到达专家级	可	40 000	神器
血爪项链 (Necklace of the Bloody Claw)	英雄带领的每个生物的伤害力+1	可	3000	初级
招魂护身符 (Amulet of Necromancy)	招魂术效果提高20%	否	N/A	神器
聚焦坠饰 (Pendant of Conflux)	战斗中敌方英雄每消耗2点魔法值，我方英雄就获得1点魔法值	可	15 000	神器

3.躯干

名称	功能	能否购买	价格	等级
威力胸甲 (Breastplate of Eldritch Might)	英雄法力+2	可	4000	初级
启迪鳞甲 (Scale Mail of Enlightenment)	英雄所得经验+20%	可	10 000	高级
龙鳞铠甲 (Dragon Scale Armor)	英雄攻击力+3，英雄带领的大型生物主动性+5%	可	14 000	高级
矮人王铁甲 (Cuirass of the Dwarven Kings)	英雄防御力+4，英雄带领的生物免疫内爆魔法	可	30 000	神器
无名英雄之甲 (Armor of the Forgotten Hero)	英雄所有属性参数+2，其带领的部队魔法抗性+20%	可	36 000	神器
萨伊苏斯长袍 (Robe of Sar-Issus)	英雄法力+6	可	36 000	神器
英勇盔甲 (Armor of Valor)	英雄防御力、士气各+1	可	3000	初级
聚焦坠饰 (Pendant of Conflux)	战斗中敌方英雄每消耗2点魔法值，我方英雄就获得1点魔法值	可	15 000	神器

4.背部

名称	功能	能否购买	价格	等级
天使之翼 (Wings of the Angel)	使英雄获得在地图上飞行的能力	否	N/A	神器
死亡阴影斗篷 (Cloak of Death's Shadow)	敌方部队士气值、幸运值各-2	否	N/A	神器
龙翼披风 (Dragon Wing Mantle)	英雄知识+3，英雄带领的飞行生物主动性+10%	可	14 000	高级
无尽黄金荷包 (Sack of Endless Gold)	王国每天的金币收入增加250	可	5000	初级
无尽黄金口袋 (Bag of Endless Gold)	王国每天的金币收入增加1000	可	10 000	高级
狮鬃披风 (Cape of the Lion's Mane)	部队士气+2	可	6000	高级
凤翎披风 (Phoenix Feather Cape)	使火属性魔法的伤害提高50%	可	5000	初级
桑德罗的斗篷 (Sandro's Cloak)	忽略敌方的心智类魔法抗性	可	25 000	神器
希兰娜斗篷 (Cloak of Sylanna)	英雄带领的部队受到的土属性魔法伤害减半	可	5000	初级



5.脚

名称	功能	能否购买	价格	等级
魔法防御长靴 (Boots of Magical defense)	英雄带领的部队魔法抗性+10%	可	5000	初级
快速旅行靴 (Boots of the Swift Journey)	提高英雄在陆地上的移动力	可	25 000	高级
龙骨护胫 (Dragon Bone Greaves)	英雄法力+3，其带领的近战型生物主动性+10%	可	14 000	高级
矮人王护胫 (Greaves of the Dwarven Kings)	英雄攻击力+4，其带领的生物免疫迟缓魔法	可	25 000	神器
黄金马蹄铁 (Golden Horseshoe)	部队幸运值+2	可	6000	高级
开路长靴 (Boots of the Open Road)	使英雄在任何地形上移动时不用额外损耗移动力	可	10 000	高级
漂浮长靴 (Boots of Levitation)	允许英雄在水面上行走	否	N/A	神器
祝福便鞋 (Sandals of the Blessed)	英雄所有属性参数+1	可	30 000	神器
翡翠便鞋 (Emerald Slippers)	使土属性魔法的伤害加半	可	5000	初级
风行长靴 (Windstrider Boots)	英雄带领的生物移动速度+1	可	6000	初级



6.右手

名称	功能	能否购买	价格	等级
巨龙火舌 (Dragon Flame Tongue)	英雄攻击力、防御力各+2，部队所受的冰属性魔法伤害减半	可	21 000	高级
山王战斧 (Axe of the Mountain Lords)	英雄攻击+4	可	16000	高级
萨伊苏斯之杖 (Staff of Sar—Issus)	忽略生物的魔法抗性（不包括魔法免疫）	可	25 000	神器
诱捕之杖 (Staff of Ensnarement)	使敌方生物的主动性减少20%	否	N/A	神器
力量之剑 (Sword of Might)	英雄攻击+2	可	4000	初级
泰坦的三齿戟 (Trident of the Titans)	将电属性魔法的伤害增加50%	可	5000	初级
独角兽角弓 (Unicorn Horn Bow)	使远程部队射击时不受距离限制惩罚	否	N/A	高级
圆月弯刀 (Moonblade)	英雄攻击力+3	可	9000	高级
各种魔杖 (Wand of X)	允许英雄使用魔杖上的魔法，有使用次数的限制，可在城镇的魔法行会充次	可	7000	高级

7.左手

名称	功能	能否购买	价格	等级
龙鳞盾牌 (Dragon Scale Shield)	英雄防御力+3，英雄带领的小型生物主动性+5%	可	14 000	高级
矮人王盾牌 (Shield of the Dwarven Kings)	英雄防御力+4，英雄带领的生物免疫狂暴魔法	可	25 000	神器
四叶草 (Four Leaf Clover)	部队幸运值+1	可	1500	初级
海精灵的六分仪 (Sextant of the Sea Elves)	增加英雄在海上的移动力	可	2500	初级
寒冰水晶盾牌 (Shield of Crystal Ice)	英雄防御力+2，其部队受到的火属性魔法伤害减半	可	9000	高级
各种魔法卷轴 (Magic Scroll of X)	英雄可以施放卷轴中的魔法	可	3000	初级
决斗者的镣铐 (Shackles of the Last Man)	自己和敌人的英雄都不能从战场上撤退	可	40 000	神器

8.手指

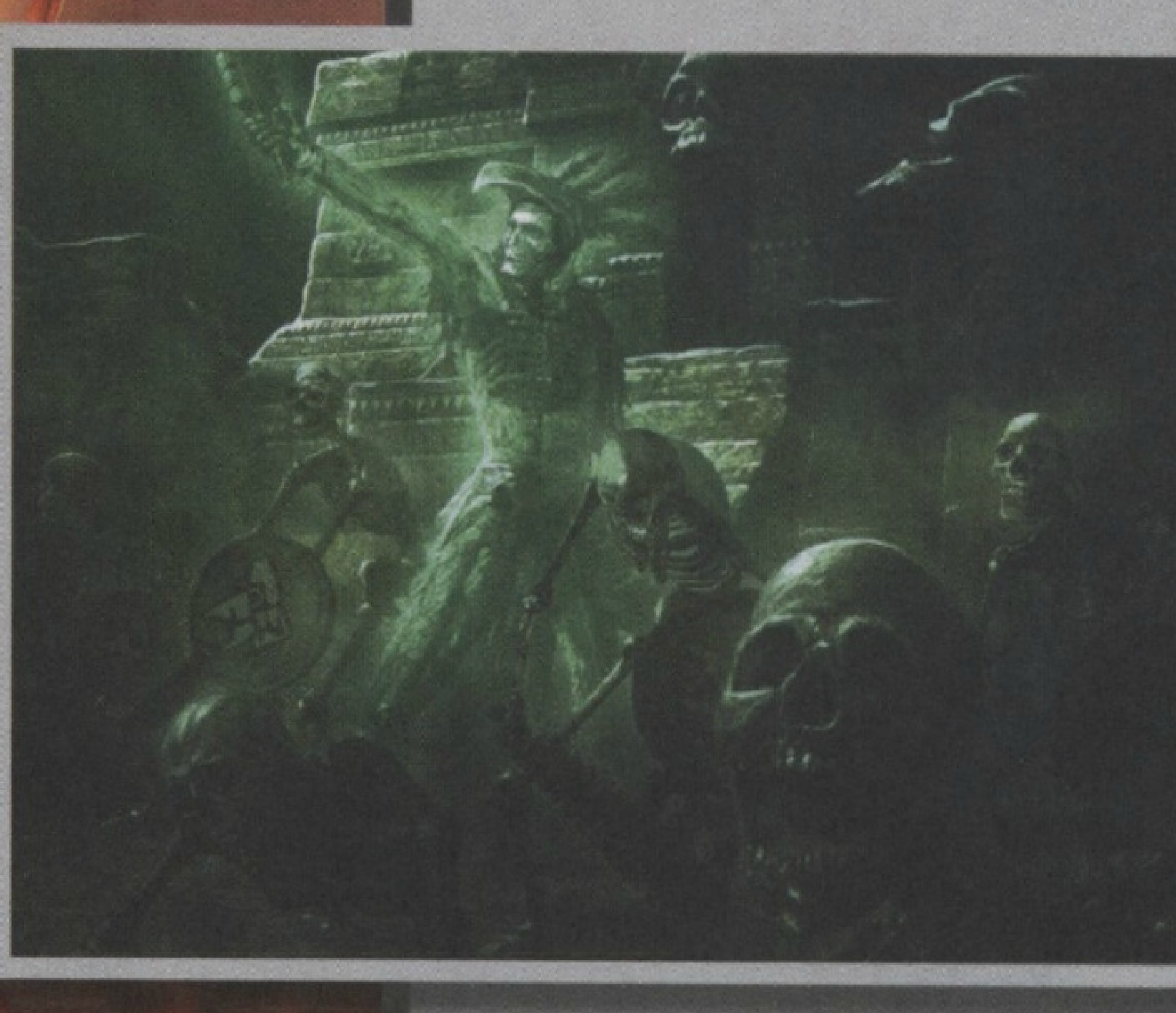
名称	功能	能否购买	价格	等级
龙眼指环 (Dragon Eye Ring)	英雄所有属性参数+1，英雄带领的远程生物主动性+10%	可	25 000	高级
意志摧毁指环 (Ring of the Broken Will)	敌方部队士气−2	可	6000	高级
速度指环 (Ring of Speed)	英雄带领的生物的主动性提高20%	可	20 000	神器
活力指环 (Ring of Vitality)	英雄带领的每个生物的生命值+2	可	4000	初级
防电指环 (Ring of Lightning Protection)	英雄带领的部队受到的电属性魔法伤害减半	可	5000	初级
萨伊苏斯指环 (Ring of Sar—Issus)	英雄施法消耗的魔法值减半	可	40 000	神器
诅咒腰带 (Cursed Waistband)	敌方部队幸运值−2	可	6000	高级
元素腰带 (Elemental Waistband)	允许英雄施放召唤元素魔法，施法时法力+4	可	5000	初级
迅捷指环 (Ring of Celerity)	英雄带领的生物的主动性+10%	可	10 000	高级
谨慎指环 (Ring of Caution)	英雄攻击力、防御力各+2，但其带领的兵种移动速度−1	可	10 000	初级
无悔指环 (Ring of the Unrepentant)	英雄带领的生物对圣言魔法免疫	否	N/A	高级



9.圣杯

阿萨之泪（Tear of Ahsa）：用于建造奇迹。





黑与白2——诸神之战

BLACK & WHITE 2 ·BATTLE OF THE GODS·

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品 总评 8.0

制作	Lionhead Studios
发行	EA
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：7.0　剧情：7.5

配置要求
CPU：Pentium4 1.6GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上显卡
硬盘：720MB

在《黑与白2》中，阿芝台克最终被希腊神所率领的盟军击败。在这部资料片中，失败的阿芝台克军队阴魂不散，他们建造起神殿和图腾，并将战死的士兵拖出墓穴向图腾献祭，最终奇异的事情发生了，阿芝台克人的大神被召唤出来，用翻云覆雨的手赋予士兵尸体以生命，于是战争在阿芝台克神和希腊神之间展开。

这场战争是神之间的较量，玩家可看到对方上帝之手的运作，修造建筑，制造不死军队，并不时地朝我军阵营投掷死亡、熔岩等魔法，他召唤军队的速度非常快，关卡的难度较前作有很大程度提升。

此资料片的关卡容量非常小，并且Bug也不少，在国外玩家论坛上有“狮头骗钱”之说，笔者尝试此作也有一定的挫折感，感受强烈的是关卡的AI不平衡，阿芝台克的神很会作弊，大概是由于敌军利用死尸改造的缘故，不用培养人口和积累资源就可制造大量军队，打起来较《黑与白2》吃力，敌人连绵不绝，杀掉一批立即又会涌现一大群，只能积累足够强兵力毕其功于一役，否则就会陷入无休止的拉锯战。最安全的过关方法还是闭门造车，以提升影响力的方式来征服大陆。

抱怨归抱怨，狮头工作室还是发挥了荒诞离奇的创意，使这部资料片增添了不少的亮点，如游戏中增加了神兽狼和海龟的角色，魔法也增加了4种之多。至于容量就不必期待它是什么大作了，权当一款小品游戏把玩一下吧。

第1关：日本岛

任务目标：人口达到300（20 000），繁殖20个村民（5000），村镇收获4000单位食物（3000），神兽建造15座房屋（5000），从监狱中解救出被俘的男人（50 000）。

日本岛上的村镇正遭受大量骷髅兵的攻击，战火燎原，尸横遍野。神开始于山岭之巅的废墟修造村镇，这里沟



让小龟料理一下庄稼活

解救被关押在监狱里的男人

壑环绕，易守难攻，不过男人都被抓走或战死，这里成了一座寡妇村。

任务开始时造一座仓库，然后再建几间屋舍给村民居住，修几片田地收获谷物，对田地施放水魔法可增加收成。分派村民到田地、矿山和树林去收集资源。与此同时派神兽沿城镇外的坡道跑上去，在山腰处有一座阿芝台克人的监狱，让神兽打破城门将里面囚禁的男人释放出来，然后护送他们回到城镇，这时就可来发展人口了，将村民抓起来放到其他村民身边可成为职业的繁殖者，他们会自动结婚。购买和修造娱教设施（如休息所、澡堂、大学），并解决村民的住房和食物问题可提升出生率。

任务目标：用城墙将城镇保护起来（15 000），武力夺取两座村镇（5000）。

敌人共有4座城镇，除主城外的其它3座都可用影响力来征服，较快捷的方法还是武力夺取。先大力发展城镇建筑，将人口提升至100以上，在城镇外的山道附近修造城墙，最终将城镇防御起来，其间会陆续有骷髅军队袭击，派神兽消灭他们。等城墙造起来再造城门，建军械库招募弓箭手跑到上面防守。将敌人消耗一定兵力后，让神兽护着几队剑士去攻夺Kwon和Kolohira两座城镇，让神兽去吸引阿芝台克大神投掷的石头，并消灭出现的几队敌兵，那几队剑士去占领城镇中心。

任务目标：生产10个野战排（5000），神兽杀掉10个野战排（7000），在本岛取胜（400 000）。

其它任务目标：影响力达到30 000（10 000）——较难达成，建议走善良路线的玩家尝试；由善变恶（5000）——容易达成，尽量多屠杀村民，并使用武力征服所有城镇。

将2座敌人的城镇占领后，在远处山顶出现敌人的神兽——不死僵尸，敌人主城会朝我方城镇投射火球，迅速施展水魔法将火焰浇灭。休整部队后派神兽攻打第3座城镇Therabes，这时敌人主城会出现大队兵马救援，用神兽将它们消灭大半，再派几队剑士攻夺城镇中心，这座城镇是由侧翼攻打敌人主城Kamik-Shi的必经之路。敌军的主城依火山而筑，利用手上的4座城镇同时发展兵力，留下少量人马防守，主力全部汇聚到第3座城镇附近，等敌人的神兽被杀死，我方神兽沿着火山一侧的斜坡攻上去，城左的门户大开很容易攻进去，吸引几队敌兵跑到山脚的城镇用埋伏的人马剿杀，消耗一定兵力后率领所有兵力冲入阿芝台克的主城，派神兽摧毁3辆投石车。不用理会城墙上的弓箭手，径直跑到山顶的城镇中心占领它，任务完成。

支线任务

骷髅舞蹈（Dem Bones）

报酬：50 000

在墓地中呆立着7具骷髅，它们身后各有一块墓碑，敲击墓碑会引得不同的骷髅起舞，敲击前面的大钟会使所有骷髅停止舞蹈，这里要做的是使7具骷髅同时起舞。这个谜题的解法多样，笔者总结的敲击顺序是：1-4-7-6-3-4。

石像谜题（Riddle of the Rocks）

报酬：50 000

在河边的平台上有4尊拿不同武器的雕像，他们分别给出一条线索。

弓手：与矛兵所指雕像的方向相同；斧手：另一座雕像对着他，但它却看不到他；剑士：与斧手面对相反的方向；矛兵：其它雕像的方向都与他不同。

设剑士站在左下角，则解法是：弓手和斧手都朝左，矛兵面向斧手，剑士面向矛兵。

挫败骷髅（Whack-A-Skeleton）

报酬：10 000～15 000～20 000

一座日本村庄正遭受骷髅兵的袭击，这个任务是阻击从森林中涌出的骷髅兵。此时控制上帝之手施放闪电魔法来震死出现的骷髅，同时尽量避开奔跑的村民，达到3000分则可通关。本任务可升级，升级后骷髅的奔跑速度更快，但得到的奖励也更高。

第2关：挪威岛

任务目标：村民收获6000单位食物（3000）；村民收获5000单位木材（3000）；神兽收集5000单位铁矿（3000）。

任务开始位于挪威人岛屿一侧的山脚，迅速修造仓库、兽栏、祭坛和房屋，用繁殖者来增长人口，等资源积累再在城镇附近的3条山道上修造城墙，会陆续有敌人的投石车和剑士攻打过来，派神兽守在城外破坏投石车并消灭士兵，等人

口增长再建军械库招募几队弓箭兵驻守到城墙上。

任务目标： 武力征服4座城镇（8000，邪恶方向），用影响力征服4座城镇（20 000，善良方向），打败敌方神兽（4000），用公路将4座城镇联接起来（10 000），人口达到500（20 000）。

在城镇的左侧有充足的树林资源，可将房屋延绵到那里拓展版图，随着影响力的提升，附近的几座小村镇纷纷归附投诚，带来人手和资源。将人口提升到400～500，给神兽购买火球和闪电魔法，最好也买上“格斗大师”，然后招募10多队剑士沿着左侧的山道往山顶进攻，这条路径可避开主要山道隘口的敌人阻击，一直绕行到敌人主城的侧翼，攻城城镇Halmslead。接着沿着岛屿外围的山道杀过去，继续占领城镇Koldalm和Yarl，在第3座城镇会遇到敌方的神兽——豺狼，如果给神兽购买“格斗大师”的话很容易对付它。

任务目标： 神兽杀死15个野战排（7000）；将野战排练至第5等级（7000，建议练弓箭手，守在城墙上朝敌人射箭升级）；在本岛取胜（700 000）。

从主城镇分别往占领的3座城镇投放村民，同时发展兵力，当达到200余兵力时再由山后进攻主峰的城镇。敌人的主城Dagin外建有3道围墙，里面囤积的兵力在250名左右，购买攻城器工场生产投石车，或者用神兽来破城门，在破城门之前先将城墙上的火箭手震掉，神兽有时会发出火球术来轰杀他们。打破第2道城墙后先不要冲进去，让神兽引诱里面的七八队敌兵出来，派剑士冲杀火箭兵，然后让神兽去打击成群的士兵，将敌人的数量消耗至100以内，再纠集部队冲入城墙，派神兽抵御那只凶悍的豺狼，其余的部队迅速冲破第3道城墙捕获城镇中心，其间那只豺狼会复活，防止它伤害到士兵，直到捕获完成。

支线任务

两支火炬（Two Torches）

报酬：50 000

在岸边有绿蓝两个基座，火炬落地会熄火，熄火后的火炬会根据插入的基座而燃起对应颜色的火苗。两群信徒分别朝着它们膜拜，不过他们全拜错了对象，这时要想办法将火炬的颜色调换过来。这里要做的是不要让火炬落地，可用手将一支火炬煽动起来，使之离开基座的孔洞但不掉下去，这时快速拔起另一支火炬插过来，再将这一支换过去。完成后那些膜拜的信徒被晴空霹雳击死，随后被雷电灌注一种力量，他们全部变成了幽灵战士，编入玩家的队伍以供驱策。

冰上掷石（Curling）

报酬：15 000～10 000～10 000

这个任务是用上帝之手移动冰上的棋子，甩出它滑入前面的圆圈，尽量将里面的多个棋子撞击，撞击的次数越多可得到更多的分数，每局投掷3次，总分达到3000即可过关。本任务可升级反复玩，每次突破所前面创下的纪录都可获得10 000的奖励。

滑块谜题（Sliding Puzzle）

报酬：无

这个任务是个拼图休闲游戏，要按照滑块上的罗马数字顺序将它们移到正确的位置上，最终拼成狼头图案，是敌人神兽的标志。

第3关：希腊岛

任务目标： 村民收获6000单位的食物（10 000），村民收获8000单位的木材（6000），神兽收获8000单位的木材（5000），建造一座奇迹建筑（100 000）。

本关敌人共有3座城镇，建在山坡上，我方城镇在开始便具有相当的规模，但在一道河流的对岸不远便是敌人的飓风奇迹，很快便将城镇里的大片住宅摧毁，人口上限被缩减一半。任务开始后迅速购买一支100人的剑士部队，在神兽的带领下出城镇绕到敌人的飓风奇迹建筑旁攻击，其间会有敌方的不死僵尸过来攻击，派神兽与之缠斗，剑士则围住奇迹快速摧毁它，如此便可保住城内的建筑设施，在敌人援兵赶到之前快速撤回城里。接下来开始建设发展城镇，购买地震或飓风奇迹建起来，派村民跑到奇迹附近进行充电膜拜仪式。购买一队弓箭手驻守城墙，不久会有几队敌兵由城镇的两侧攻打城墙，分别派神兽和剑士出城破坏投石车再将敌兵消



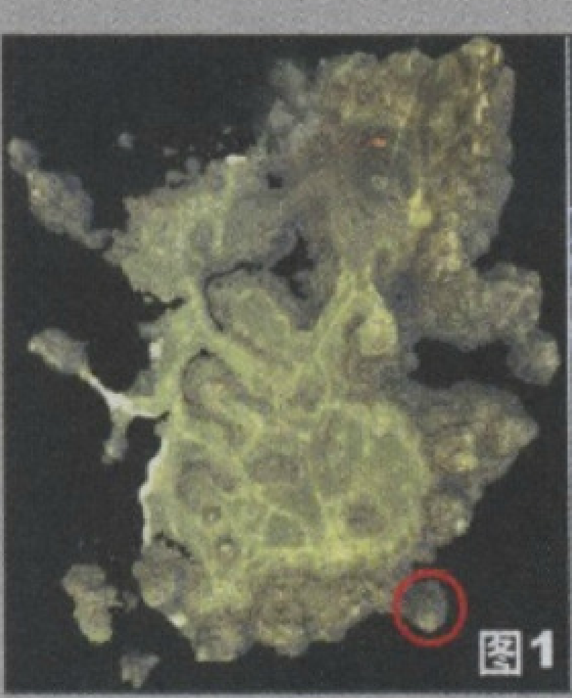
随时调查城镇中心以调整村民的职业和作息



攻城时先派神兽解决掉城墙上的火箭手

灭，此时敌人的兵力在600～700之间徘徊，但这只是假象，一旦进攻敌人的城镇便会遭遇阿芝台克大神疯狂的魔法攻击，并且召唤而出的不死军团层出不穷，因此建议使用善良方式来收服敌人的3座城镇。

敌人会持续朝城里发动攻击，在城外投掷闪电或火球魔法来阻击他们。剑士军械库和弓兵军械库分别修造3座，







纠集兵力守在城门和城镇中心及居住密集区，在发展期间敌人会朝城里投掷火球、闪电和死亡魔法，随时观察并及时用水魔法解决火灾。接下来是漫长的城镇发展建筑，建造充足的住房，修造市场、大学、浴室等民用建筑，为村民保证充足的睡眠和食物，这样才能提升出生率。在建筑的间隙修造喷泉、柱子和雕像，提升村民的欢乐度，同时影响力也大幅增加。

任务目标：人口达到1000（25 000，较难，和平路线），从邪恶的立场转变为善良（5000，以和平方式征服所有城镇），以影响力来征服2座城镇（20 000）。

首先收服的是Palenoue城，影响力需达到30 000以上。当城里的村民投诚，驻扎在城里的军队开始纵火焚烧建筑。收服第2座城镇Uxmal影响力需达到40 000左右，然后敌人会发动一次地震奇迹，将那座城镇毁掉大半。主城Tikal需要影响力达到50 000左右时才可收服，将阿芝台克的大神赶跑后，仅存的一个骷髅兵爬上山坡，明媚的阳光照射下来，那具骷髅瞬间便灰飞烟灭。

任务目标：武力夺取2座城镇（10 000，邪恶路线），杀掉每个生命体（20 000，极难，要杀掉地图上所有的平民和动物），将一个排的等级提升到8级（极难，在漫长的守城战中派弓箭手到城墙上练级，或在所辖地派剑士防御，及时治疗恢复），神兽杀掉20个排的兵力（7000，容易实现，邪恶路线），达到极端邪恶（50 000，邪恶路线的终极目标，屠杀村民并摧毁所有的建筑），3次打败敌人的神兽（8000），在本岛取胜（1200 000）。


阿芝台克人的大神经常制造麻烦，要搞好消防工作哦


岛岸3处有沉船的地方是骷髅兵出现的地方

本关另一种打法是武力征服，但难度巨大，耗时太久，不提倡使用此路线。在城中修造两座奇迹建筑，将城中的人数提升到800以上，招募400以上的兵力攻打敌人的城镇，先用神兽将城墙上的火箭兵杀掉，破开城墙率士兵杀进去，不要急着占领城镇中心，而是清剿里面埋伏的近300名的火箭手，确定没有残余的部队后将军械库打坏，使它不能再生产兵力，然后再去占领城镇中心，神兽在附近保护占领的士兵，消灭敌人的增援部队。在分别占领山腰的2座城镇后，开始图谋敌人的主城，此时奇迹建筑的充电仪式已完成，用地震或飓风奇迹来摧毁敌人主城门附近的投石车和建筑，运气好还可解决掉几队敌兵，然后派几小队冲进城里打建筑，重点是军械库和祭坛，主力则与敌方的神兽和士兵纠缠，最后一鼓作气捕获城镇中心。

隐藏关

进入方法：在前面3座岛上都存在着一尊人面石像，它们位于岛边的岩石上，收集全3尊石像后，完成最后岛屿的战役后回到主菜单，发现在选择条下面出现新的选择"Bonus Land"，点击可进入隐藏关。每座岛上石像的具体位置如图1、2、3所示。

来到这座岛屿发现有不死军团出没，城镇附近路口的5座石像当骷髅兵靠近时会发出眩目的电光，有阻击不死怪物的作用。注意岛上有红黄绿3种颜色的基座，每座石像可在相同颜色内的3个基座上调换位置，任务中要经常改变雕像的位置来防御骷髅兵。

本关并没有终结的任务目标，可无限发展下去。任务开始时玩家扮演中立角色，在岛屿中央拥有一块不大的土地和神兽海龟。这里的木材资源相对匮乏，要快速建造仓库、祭坛和田地等建筑，指派手下20名村民担任繁殖者、建筑工、农夫、矿工等角色，并将神庙等大型建筑建在版图边缘以扩张地盘。在村镇的一侧有大片的树林，在附近山顶则有一座可无限开采的矿井，要尽快将版图扩张到那里。

提升影响力会得到金钱的积累，用钱可购买除奇迹外的任何东西，建议先给祭坛和神兽购买火球魔法，并将神兽提升为格斗大师。当影响力提升至28 000左右时可将岛上的所有城镇和平征服，也可购买100剑士部队武力夺取。

在发展过程中骷髅兵会由海滩的3个地点登陆，可改变石像位置靠近他们，或派士兵上前引诱敌人进入石像攻击范围消灭他们。将攻击的敌人消灭后，不久会触发下一波进攻。敌人每一波进攻的实力都会有所增强，建议留一排不动的敌兵不杀，只要不靠近他们就不会主动进攻，一般都会有几队停留在主城山脚下。趁他们发呆之机占领其它城镇并大力发展经济和军事，所有城镇的人口都达到500以上时再杀掉残兵触发下一波攻击，打到敌人发动第9波攻击时敌人的每排兵力达到100人，相当强悍，不过第10波又变成每排50人，如此轮回。P

双周回眸

事件：两款名作终有主

5月29日，第九城市与韩国最大的游戏发行商之一韩光软件(HanbitSoft)共同宣布，备受瞩目的3D MMORPG《地狱之门——伦敦》中国大陆地区的运营权由第九城市旗下的控股子公司获得。九城最近几个月接连签下数款受关注的网游新作，



这次签约则是其“精品路线”上的最新一站。此前，《地狱之门——伦敦》呼声最高的得主是天联世纪，韩光软件则拥有这款旗舰工作室新作在亚洲地区的代理权。6月1日，盛宣鸣数字科技（北京）有限公司（原中青创先）在日本横滨光荣公司总部举行发布会，宣布与光荣合作，在中国大陆地区独家运营《大航海时代Online》。至此，两款被玩家猜测已久的大作都已“名花有主”。

小虾：小游戏：请在本期“在线争锋”栏目中找到关于这两款游戏的深度报道，特别是本刊记者发自横滨的现场报道哟。

人物：王新民



在5月30日《仙侣奇缘II》公测发布会的现场，金山软件请来了一位特殊的人物，他就是近来以翻拍金庸武侠小说而闻名的另一位名人王新民（图中右）。

王导早在1987年就拍过一部商业运作的电视剧《啼笑姻缘》，近来则以《连城诀》《侠客行》等武侠电视剧重新“火”了起来。金山和王新民接触，是希望合作拍摄电视剧《仙侣奇缘》。该剧海选主角活动目前已经展开。《仙侣奇缘》将是国内第一部由网络游戏改编的电视剧，而它是否能如“群众基础”雄厚的《仙剑奇侠传》电视版那样成为一时热点，还需要时间来检验。

创意：赶场世界杯

6月9日在德国慕尼黑开幕的第18届世界杯足球赛是这个夏天当仁不让的热点，而众多网游厂商也各显神通，玩起自己的世界杯。《奇迹》的世界杯专区竞技场里就玩起了“乌龙世界杯”，顾名思义，参赛队伍要尽力将足球射进自家球门，谁射进得多，谁就赢得比赛。好玩是好玩，就是有点不太符合体育精神……《热血江湖》的世界杯“节目”比较简单，由17Game选定8场世界杯比赛为竞猜对象，进行“8场胜负竞猜”，玩家可凭游戏内“百宝阁”中获得的“世界杯幸运符”参与这次另类足彩活动，全部猜中有大奖，只是玩过足彩的人都知道这全猜中的几率实在不高……相比而言，网易的世界杯活动更加“实在”，5月27日，网易《梦幻西游》校际5人足球邀请赛在成都和西安正式开锣，这是网易与脉动宣布合作后启动的第一次大规模地推活动。除推广自身产品外，比赛前4名的球队还分别获得了800～3000元不等的奖学金。



声音：两大流派

成功签下《地狱之门——伦敦》后，九城CEO朱骏在接受采访时称，目前国内网游业从份额和规模来看，已形成了**以九城为首的“代理运营”派**和**以网易为主的“自主研发”派**。朱骏表示，九城从来没有放弃过自主研发的道路，但目前的战略重点是“精品游戏战略”。不过有评论认为，对99%的营收来自《魔兽世界》的九城来说，此时就谈“开宗立派”还有些为时过早。

新作：天龙八部

由搜狐火狐工作室开发的网络游戏《天龙八部》自2005年末入选民族网游工程后，一直受到玩家的关注。目前，这款游戏的官方网站已经开通，并发布了第一批游戏画面。从场景画面中可以看出，这款全3D游戏画风十分细腻，在国产游戏中应该处于中上水平。搜狐已限量发放了内测帐号，预计近期开始小范围测试。



■快评

九城的“野望”


■北京 心碎


《地狱之门——伦敦》预计在2007年投入运营

5月29日，第九城市以3500万美元版权金和30%收入提成的代价签下了“未来”——Bill Roper的新作《地狱之门——伦敦》。在惊讶九城财大气粗的同时，笔者感到更多的是一种莫名的恐慌。作为目前最火爆的网络游戏《魔兽世界》的运营商，九城近期在网游市场上的动作可谓雷霆万钧，《奇迹世界》《卓越之剑》《公会战争》，可以说其中任意一款MMORPG都足够养活一家不大不小的网游运营商了。而现在，它们全部都集中在九城一家手中，虽然这些大作中的任何一款都有可能压低WoW本身的利润额。

那么，九城这么做到底是为了什么？难道是因为WoW带来的利润让九城撑着了？还是美国股民的钱就真不是钱？

在这里笔者大胆臆测一下。首先，作为上市公司的九城需要有不断的投资热点来维持持股者对公司的信心，而有“盒子”的破灭在前，继续巩固已经根深叶茂的网游业务显然比从头开拓其他市场要理智得多，而同时签下数款网游大作又能压制自己的竞争对手。试想，当所有传说中能和WoW抗衡的MMORPG都掌握在九城自己手中时，国内的其他游戏运营商还靠什么与九城抗衡？而已手握代理权的九城也不必忌惮自家大作的撞车，它完全可以在WoW的运营进入中后期时再次第推出这些游戏，以获取最大的利润。总之，这个时间表在九城自己的掌控中。其次，九城和暴雪在WoW运营和WoW资料片代理上有矛盾，这已经是公开的秘密。而九城近期代理的这些MMORPG大作都可能成为自己和暴雪谈判时的筹码。退一万步讲，一旦暴雪有朝一日和九城翻脸，包括《地狱之门——伦敦》在内的多款可媲美WoW的网游大作的推出，在保证九城自己股价的同时还能对《燃烧的远征》在国内的运营造成巨大的压力。不过，这些情况是玩家和九城都不希望看到的。目前而言，这种撕破脸的可能性虽然还不确定，但九城已经对自身略显迷茫的前程提前下了一份赌注。P

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）

■网游事件簿

●久游网运营的网络游戏**《劲爆足球》**于6月初进行了中韩二地全面封测，此次测试玩家可登录到中文版体验游戏。游戏预计在世界杯期间进行更大规模的测试。



●6月1日，嘉游休闲对战平台里的两款游戏**《彩虹骑士》**和**《碰碰冰》**开始正式内测。《彩虹骑士》是一款富有街机手感的休闲类格斗游戏，《碰碰冰》中玩家则要控制造型新奇的企鹅，感受冰天雪地中的碰撞乐趣。



●由目标在线运营的新**《天骄》**自去年9月28日重新运营以来，终于在6月中旬推出了首个资料片《王者归来》，包括新的场景、怪物、道具和系统4方面内容。

北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	卡米洛特的黑暗时代
4	无尽的任务II
5	激战——派系
6	魔兽世界
7	恶棍都市

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	Rohan
3	鬼魂
4	热血江湖
5	洛奇
6	天堂II
7	街头篮球
8	魔兽世界
9	英雄Online
10	卓越之剑

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	洛奇第三章——暗黑武士
2	激战（公会战争）
3	魔法飞球——Season 2
4	劲舞团
5	希望Online——七彩水乐园
6	RF Online——消失的伊崴高原
7	新绝代双骄Online——名剑山庄
8	三小侠（Grand Chase）
9	星梦Online
10	水浒英雄

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	天堂一卡通（天堂II）
5	游龙世界充值卡
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	iGame一卡通（来乐）
8	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
9	世模一卡通直充（丝路传说）
10	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

从光荣驶来

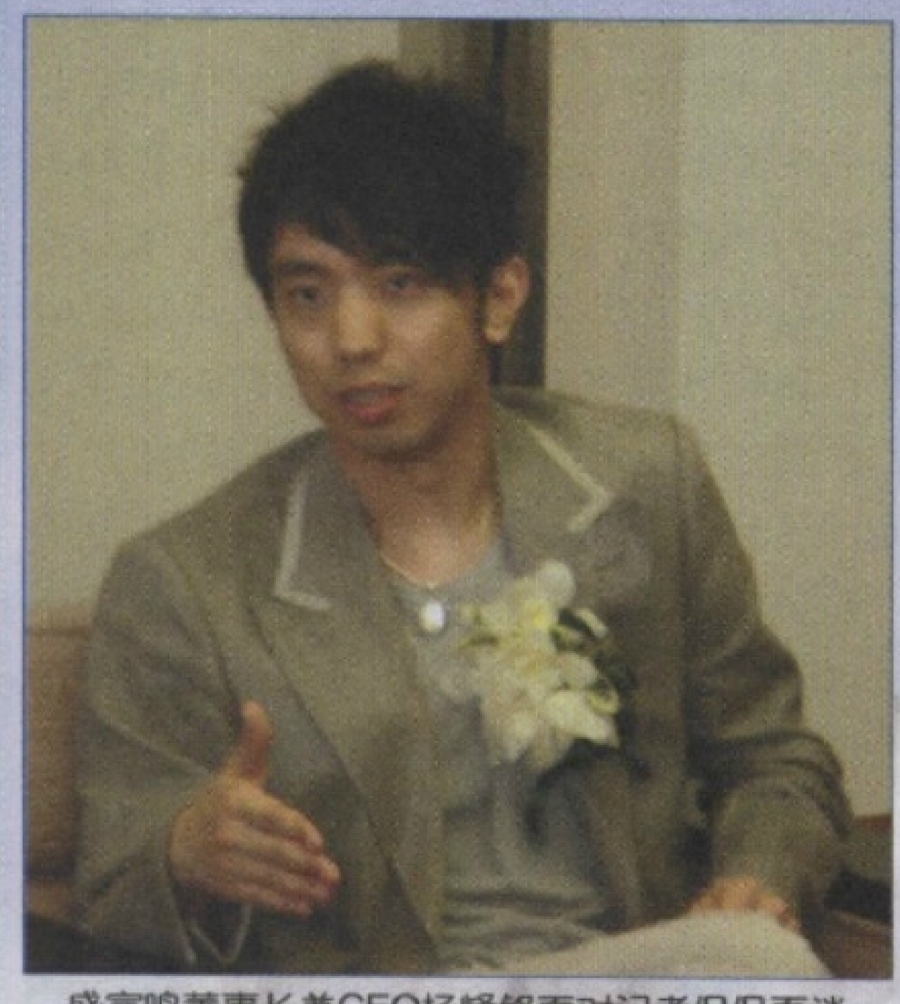
《大航海时代Online》中国大陆地区代理权发布会独家报道

■本刊记者 蓝星（日本横滨报道）

《大航海时代Online》来了！

备受玩家瞩目的网络游戏《大航海时代Online》终于成功登陆中国大陆市场。盛宣鸣数字科技（北京）有限公司正式宣布与光荣公司合作，将在中国大陆地区独家代理运营这款游戏。双方于日本当地时间6月1日下午14时在横滨光荣公司总部举行了签约发布会。

是谁带来了“大航海时代”？
——专访盛宣鸣董事长兼CEO杨峰铭



盛宣鸣董事长兼CEO杨峰铭面对记者侃侃而谈

在宣布盛宣鸣获得《大航海时代Online》（以下简称为《大航海》）中国大陆地区独家代理权的发布会之后，本刊记者对盛宣鸣董事长兼CEO杨峰铭进行了专访。

大众软件：首先祝贺盛宣鸣获得《大航海》在中国大陆地区的独家代理权。盛宣鸣先后代理了光荣公司的两款游戏，这是否源自你本人对电脑游戏的喜爱？

杨峰铭：坦诚地讲，我并不是很超级、很专业的电脑游戏玩家，平时玩得较多的是休闲游戏，因为工作繁忙，抽不出太多时间。不过我个人的专业是音乐，游戏和音乐一样，都是一种娱乐，都是让人在游戏或欣赏时得到享受并有所感悟，所以我相信我对游戏还是有独到的个人见解的。

大众软件：大家都比较关心盛宣鸣在拿到代理权后会怎样运营这款游戏。在运营上对光荣的两款游戏是否会有所侧重？

杨峰铭：首先我想说的是，盛宣鸣代理的是光荣的产品，而不是单一的某款游戏。光荣与盛宣鸣紧密合作，共同打造网游运营平台，可以最大化地发挥游戏的优势。我相信通过我们的努力，可以让大家体验到国际一流的甚至是超一流的作品。我也希望借助盛宣鸣这个平台，缩短大家与国际娱乐内容传播上的时差。《大航海》的运营问题我想你是代表玩家问我的。我可以保证的是，《大航海》肯定会在今年推出，而日本与中国会尽量保持更新上的同步。通过盛宣鸣专业队伍的运作，加上光荣的努力，玩家能够期待的将不止是《大航海》。



6月1日，光荣还公布了《大航海》的资料片。副标题La Frontera为西班牙语，意为处女地



盛宣鸣的Logo体现了公司的理念

大众软件：在发布会上，我发现贵公司的标志DEA非常有特色，能不能跟我们阐述一下DEA的理念？

杨峰铭：DEA是“Digital Entertainment Art”的缩写。盛宣鸣是一家做数字内容的公司，“Digital Entertainment”当然好理解，而“Art”是我一生的追求。虽然我现在不专门搞音乐，但艺术还是会贯穿我全部人生的。虽然各行各业界限分明，但艺术没有界限，将自己从事的事业做成艺术是很高的追求。光荣的创始人襟川阳一也是音乐爱好者，我想艺术也是我们之间的一座桥梁。它缩短了不同国家、种族间的距离。另外你可能注意到了，DEA是绿色的，这也是从我对艺术的认识出发得出的结论。因为艺术是不容亵渎的，所以盛宣鸣引进的游戏将是“绿色”的、适合大家娱乐的、健康的内容。

大众软件：您能否对现今的网游市场发表一下见解？盛宣鸣将如何应对现今的市场竞争？

杨峰铭：很多人认为中国网游市场正处于低迷状态，其实不是这样。盛大、九城以及其他厂商的努力，其实已经激发了玩家的热情，玩家的需求也越来越多元化。我们的从业人员并没有充分满足这种需求，而谁能满足这种需求谁就能取得成功。这就需要我们不断创新，营造可持续性发展的模式。任何一个市场，都不可避免地有竞争。在我们提倡的“传媒天下”理念中，代理网游只是一个切入点，在渠道和市场方面，我们需要做的努力还很多。

大众软件：作为中方合作者，你怎样评价光荣公司这个合作伙伴？

杨峰铭：我们同光荣的合作，将是长期的、持续的、战略性的。光荣是一家非常出色的公司，非常专业、非常专注，它的产品能够满足玩家需求，我们需要的就是这样的产品。“传媒天下”就是要做多内容、多平台，我们的产品线将会非常广，光荣的单机、网游甚至手机游戏，我们都非常希望去代理。

大众软件：运营《大航海》这样优秀的网游，在市场业绩等方面，盛宣鸣一定有比较高的目标吧？

杨峰铭：目标当然是有，但市场业绩只是一方面，满足用户需求、为社会作出自己的贡献也是我们的目标。我们一定会把《大航海》运作成国内网游市场中最出色的一个。

独特的宇宙观
——光荣公司总部见闻



光荣的办公楼从外面看只有一层，远不如许多国内公司气派

中国有句成语叫爱屋及乌。喜欢《三国志》《大航海时代》《信长之野望》等系列游戏的玩家，一定会对这些游戏的制作者——光荣公司本身感兴趣。日前，赴日参加《大航海时代Online》中国大陆地区代理权发布会的本刊记者，对光荣总部进行了短暂的参观访问。

光荣总部座落于横滨市港北区。办公大楼的主体为3层建筑，由于是倚山而建，整个大楼的主要部分深入在地下，与其后的山丘浑然一体，只有顶层建筑在地面以上。进入公司大厅，首先看到的是主人为记者一行到访而特意挂起的五星红旗，如此贴心的举动让人觉得很温暖。负责接待我们的是光荣公司Global事业部部长兼海外部部长福井先生。他介绍说，总部大楼在设计时凸显了“宇宙”的概念，墙壁上有大量星座造型的浮雕，走廊的地毯则由月相变化的一系列图案构成，电梯门上也绘制了彗星图案。宇宙的宽广和包容，正诠释了光荣的游戏制作理念。


绘有月圆月缺的地毯（左图）以及绘有彗星图案的电梯门（上图）无不在展示光荣自己独特的“宇宙”观念，这与光荣自己印制的介绍画册封面上的黄道十二宫图案一脉相承

进入公司办公区，我们马上发现了光荣的与众不同。在可容纳近百人的办公室里没有一个隔断，不仅桌面上没有，桌面下也是一样，长条形的办公桌一字排开。福井先生说，由于员工的工作性质不同，有些员工可能要占据比较大的办公面积，而某些员工在工作中要紧密合作，他们的距离要特别近。完全不设隔断，可以让员工自由安排，对融洽员工关系、提高工作效率都大有好处。

原本记者有些担心办公室的采光情况，毕竟办公大楼的主体是在半地下，但事实上这种担心完全没必要。办公楼采用了“大天井”的设计思路，充分保证了办公室的采光。记者透过窗户观察天井，发现地面上有用瓷砖镶嵌的信长头像，福井先生说，虽然现在的游戏人物都是3D制作，非常精美，但这里采用的是《信长之野望》初代的点阵人物造型，表示公司的一种怀旧和不忘本的情结。


办公楼“天井”（实际上等于一个从地面深入地下的大坑）里的信长头像，虽然像素感很强烈，但它属于那个光荣的年代

光荣办公大楼的总建筑面积虽不算大，但功能齐全，包括可容纳数百人的大会议厅（《大航海时代Online》代理权发布会即在此举行）、设备完善的录音棚（绝大多数游戏的配音和音乐制作都在此完成）。公司内部的员工餐厅可提供品种丰富的工作餐，还设有为加班员工提供的休息室、浴室、洗衣房和健身房。公司的理念是尽量为员工提供舒心的工作环境，这样才能制作出一款又一款的佳作。

短短的参观过程，给记者留下了深刻的印象，我们深深地感受到光荣的平和、稳重和认真进取的企业精神（光荣的社训是：创造、贡献）。光荣在近30年的发展过程中推出的游戏作品，不论哪个平台都具备世界顶级水准，与这种企业精神是密不可分的。希望光荣的产品能尽快在中国市场推广，这也是广大玩家所期望的。


办公室一角的玩偶。它们是专为美工人员准备的，特别是为外包业务中不熟悉日本传统服装的美工提供衣饰的样板

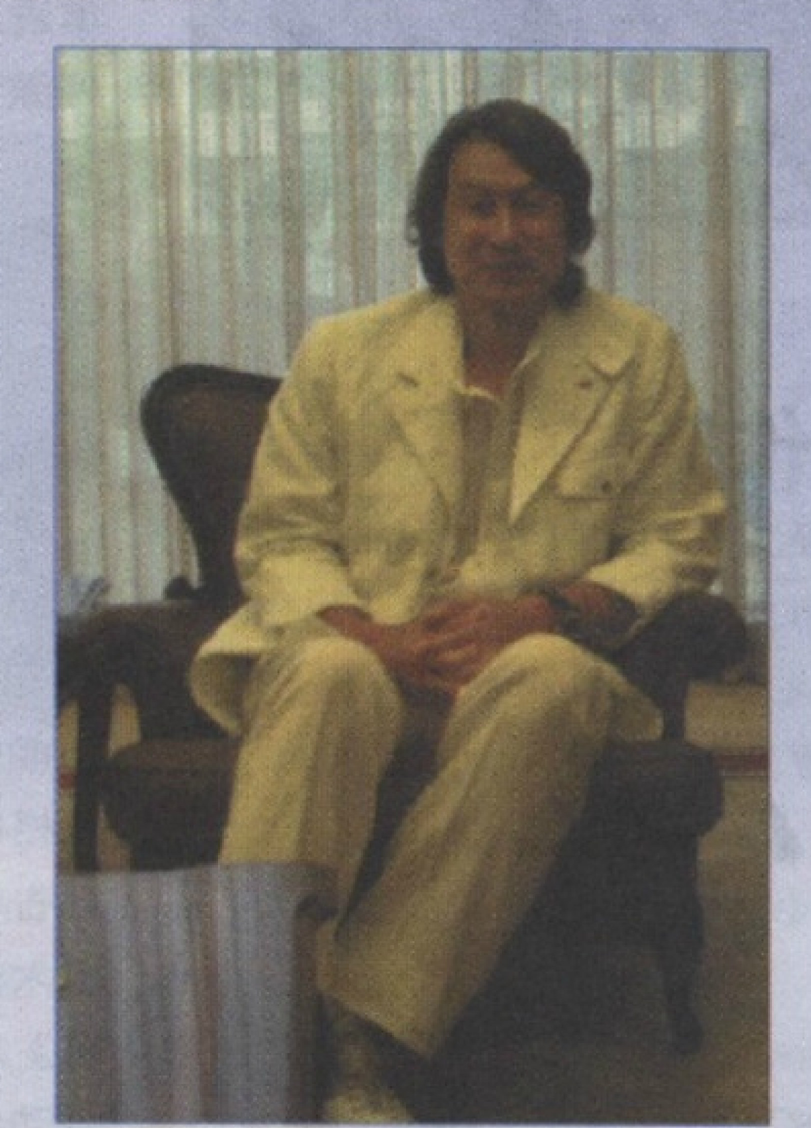

员工食堂门口摆放的本日午餐样品，这与国内某些快餐厅中的做法相同，看起来十分亲切。你能看出光荣员工每天都吃什么么？

“游戏好玩更重要”
——对襟川阳一和松原健二的独家专访

6月1日的发布会之后，本刊记者在光荣总部对光荣公司创始人襟川阳一先生及《大航海时代Online》项目的负责人松原健二先生进行了独家专访。

大众软件：按照惯例，游戏经常被简单地分类，如RPG、SLG等，但《大航海时代Online》（以下简称为《大航海》）系列很难被分到上述的某一类中。这一系列本身的创意和构架都是划时代的，光荣最初为何要用这样的题材制作游戏呢？

襟川：我们当初为自己的游戏分类时也遇到了这样的问题，后来我们把这一系列归类为Rekoeition，即“可反复玩多遍也不厌倦”的游戏（笑）。当玩家在游戏中活动，游戏会给他相应的回馈，这对游戏世界的影响是深远的。在最初构思时，我们发现把航海发现时代的历史做某些调整，用游戏把它表现出来，就构成了独特的世界观，如航海、冒险等，这就体现出它与其他游戏不同的特质。



光荣公司创始人、最高顾问襟川阳一在专访前留影

大众软件：光荣从何时起有把《大航海时代》从单机向网游转化的念头呢？

松原：2002年春天，我们刚推出第一款网游《信长之野望Online》，正准备开发第二款，我们就发现《大航海时代》的题材最合适，当年秋天开始实际开发。其实往前追溯到网游的起步阶段，许多玩家就认为这一题材适合开发网游，公司内部也这么认为，因此网络版的开发是顺理成章的。

大众软件：光荣为何选择盛宣鸣作为《大航海》在中国大陆地区的代理呢？光荣如何为《大航海》的成功运营提供保证？

襟川：因为在《信长之野望Online》上的成功合作，我们决定将《大航海》依旧交给盛宣鸣。至于如何对成功运营提供保证，这一点玩家不需要担心。我本人在20年前就到过中国，同中国的同业者有过交流。我们在天津设立了光荣分公司，并从中国优秀的大学中招聘技术人员。经过20年的培养和积累，天津光荣已经拥有雄厚的技术力量。目前在那里有相当规模的团队专门负责以上两款网游的技术服务，他们与日本国内的技术人员一样强。

大众软件：《大航海》在中国大陆地区正式运营时将采用什么版本？是今天宣布的资料片吗？

襟川：这还没有最后确定，不过我们倾向于按部就班、循序渐进地开始。先是原始版本，然后是资料片，这样玩家可以享受到更多乐趣。

大众软件：一款优秀网游的诞生，就可能意味着一款优秀单机游戏系列的消亡，这是现在玩家很担心的一个趋势。对光荣而言，《大航海》的推出是否意味着不会再出现这一系列的单机版呢？

襟川：随着互联网的发展，单机游戏网络化是一种趋势。我想，单机版《大航海时代》只能让玩家独享游戏乐趣，而网络版可以让许多人分享乐趣，而得到的乐趣可能更多。所以，与其再回头开发单机版，不如把更多精力投入到网络版中。

大众软件：按照上述解释，会不会在《信长之野望Online》及《三国志Online》发展成熟后，也不再推出对应的单机产品呢？

襟川：不是这样。我们认为《大航海时代》的网络版能给玩家更多乐趣，但你提到的游戏则不然。它们的单机版和网络版类型不同，给玩家的乐趣点也不同，不可能互相取代。

大众软件：提到《三国志Online》，我想了解一下这款游戏的开发进度及主要特点。

襟川：在光荣的新加坡公司，有70多人的大团队正在开发这款游戏，目前进度过半。玩家在游戏中扮演的不是武将，而是武将的下属。玩家为自己喜欢的武将去打拼，这就形成了强大的凝聚力和团队精神，给玩家带来的乐趣也更多。

大众软件：光荣还推出过很多优秀的游戏，如《英杰传》《成吉思汗》等系列，但它们最近都没有续作，光荣会不会继续开发这些产品呢？

襟川：这些系列的后续开发目前未定，我们会在适当时机考虑开发它们的后续产品。

大众软件：光荣暂停了部分单机游戏项目，是否因为要在网游和电视游戏上倾注更大的力量？能否透露一下光荣内部从事电脑游戏和电视游戏开发人员的比例？

襟川：通过在日本市场的调查，我们发现电脑游戏市场总体来说是在萎缩，电视游戏的需求量相对要大很多，因此光荣调整了开发策略。目前从事电脑游戏（包括网络和单机）和电视游戏开发人员的比例大致是1：3。

大众软件：《三国志》已经出到第11代产品了，我们注意到在《三国志Ⅸ》中只能扮演君主武将，而《三国志Ⅹ》中可以扮演任何武将，但《三国志11》又回到了《三国志Ⅸ》的模式。我们是否可以认为这是光荣为把游戏变得更出色而进行的尝试？您本人更喜欢《三国志Ⅸ》还是《三国志Ⅹ》的模式？

襟川：我本人最喜欢的是刚刚发布的《三国志11》。在这一系列以后的作品中，我们依旧会在君主模式和武将模式间不停尝试。模式并不重要，游戏好玩才更重要。



“传世”之父

记北京朗金科技P&B工作室

■本刊记者 圣骑士

随着网游产业在国内日益成熟，游戏开发的相关职位需求也越来越多。热爱游戏的年轻人不只可以憧憬，更可投身于这个IT领域最“不务正业”的职业。在很多人眼里，游戏开发仍是陌生而神秘的，游戏的从业者都有着无穷的魔力，但其实很多从业者就是如你我一样的年轻人。这些和我们读者年纪相仿的从业者是怎样的人，他们对游戏有怎样的看法？记者再入中关村，期待网络游戏《传世Online》的开发团队能够给出最新版的答案。《传世Online》在6月初刚刚公布，号称是国内首款专为免费运营而开发的国产全3D奇幻网游。



《传世Online》有个很惹眼的宣传口号：3D传奇世界，不知这是否会为游戏增添一些吸引力

一、《传世Online》团队

《传世Online》的开发团队——P&B工作室隶属于北京朗金科技。我们在过去曾报道过朗金科技的情况，相信读者们对这家公司不会陌生，但P&B工作室还是个陌生的名字。为了让大家有更直观的了解，我们先让工作室的核心人员做个自我介绍。



曲士伟，项目负责人。来自吉林，一个随心所欲的人，工作和生活都比较“无责任感”。2003年之前一直为政府机关做项目，工作很悠闲，但出于对游戏的热爱，还是忍不住跑出来做自己更喜欢的事。《传世Online》是自己负责的第一个游戏项目，它的开发过程也是我个人的成长过程。玩过很多游戏，但水平比较差。在战网上，我的名字一直都叫“iloseall”（我总输）。喜欢的游戏有《星际争霸》《海洋II》（MUD）等。很怀念和朋友们在网吧里大呼小叫连“星际”的日子。

李春凯，主策划。来自湖北，小学开始玩电子游戏，从初中起接触电脑游戏并立志要做属于自己的游戏。20岁毕业后的第一份工作就是在北京创意鹰翔担任策划，之后辗转在游戏小组间任职，也做过记者、程序开发等工作，后进入朗金科技担任《传世Online》主策划一职至今。我玩的第一个电脑游戏是《命令与征服》，玩的第一个网络游戏是《红月》。



刘喆，主美术。来自天津，2002年进入游戏圈。先是在目标参与开发《傲世三国II》，后曾担任《傲世Online》项目美术主管。非典期间辞职，后曾加盟赛博先锋，作为合伙人组建了自己的美术团队，开发《荣耀Online》。从前期的游戏设定、美术风格的确立，到具体游戏制作、宣传广告设计都亲力亲为，对个人能力有极大的锻炼。喜爱的游戏有《星际争霸》《博德之门》《上帝也疯狂》《动物园大亨》等。



赵超，主程序。来自北京，上学时就和几个朋友一起搞过游戏小组，开发了一款单机的射击游戏。大学毕业后和几个朋友合伙开公司，什么都做过，甚至卖过电脑、教过英语。我玩的游戏比较单调，很喜欢黑岛的一系列游戏。上学的时候也玩玩FIFA和《魔兽争霸》等比较流行的游戏，网游最早接触的是《骑士》，现在在玩《魔兽世界》。



至于P&B工作室中的含义，曲士伟的官方解释是，这是英文Pig and Basement的缩写，中文就是“猪与地下室”。这个名字是对《龙与地下城》的戏谑，表达了工作室成员要构造自己的游戏世界、塑造崭新的游戏模型的决心。

二、创新与免费运营模式

我们从开发团队了解到，《传世Online》于2004年10月正式立项，到当年12月就拿出了第一个Demo，同时游戏的渲染引擎和网络引擎也基本完成。2005年6月，游戏最终确定了服务器架构，并进行了第一次小规模的测试。此后，开发者不断修改和增加游戏系统，如对任务系统的丰富、重新设计AI架构等。2006年4月，游戏进行了第一次压力测试。目前，工作室正在为游戏的内测做准备。就这款游戏的开发，记者对工作室成员进行了采访。

《传世Online》的怪物原画，可以看出游戏中同时融入了东西方的奇幻元素



目前公布的游戏场景截图都是非常欧式的

大众软件：在开发过程中遇到的最大困难是什么？

《传世Online》开发团队（*为方便阅读，记者综合了主创人员的回答，以下简称为“团队”*）：对游戏开发来说，最大的困难就是保证开发品质、效率和进度之间的协调一致，这也是令绝大多数国内游戏开发团队最头疼的问题。幸好我们采取分级管理的管理模式解决了这个问题。

大众软件：与目前市面上已有的奇幻背景网游相比，《传世Online》的理念是什么？在哪些地方有自己的特色？

团队：答案就是3个字：深加工。在具体的游戏设计上，《传世Online》中PK的阴阳系统打破了以往的红蓝名规则；在公会系统中，我们设计了基于民主制的公会管理系统；结婚系统则引入了宣誓；游戏中的任务种类繁多，且报酬丰厚。另外游戏还拥有独特的“卡P系统”，玩家可在游戏中得到不同的卡片，这些卡片能组合出不同战术的卡组。用自己的卡组和其他玩家一决胜负，就叫做“卡P”。可以说整个团队在骨子里很重视创新精神。



这是一面员工墙，记录着开发团队每个人的生活点滴

大众软件：《传世Online》是专为免费运营而开发的游戏，那么你们是如何看待免费运营模式的呢？游戏在这方面做了哪些有针对性的设计？

团队：免费有利于降低玩家进入的门槛。目前国内很多网游都是在运营状况不佳时才转为免费运营的，免费后的游戏已和开发之初的设计理念背道而驰，这样扭曲化的游戏其生存状况也可想而知。《传世Online》的确从开发之初就针对免费运营做了很多贴心的设计，具体内容还是请大家到游戏里亲身体验吧。

三、国产游戏之路

在阅读P&B工作室主创人员的简历时记者注意到，他们最早玩到的以及印象最深刻的游戏都是距今10年左右的电脑游戏。那个时代成长起来的一代游戏人如何看待行业与同行呢？记者有很多问题要问。

大众软件：在策划、程序和美术方面，目前中国的游戏开发水平与欧美及日韩相比如何？

团队：我们觉得与欧美、日本的开发水平有4年左右的差距，但与韩国相差不大，与少数韩国顶尖公司相比应该有1年左右的差距。相信用不了多久我们就会迎头赶上。

大众软件：目前外界对中国游戏开发人员有很多评论，认为他们急功近利、不守诚信、眼高手低等，对此你们怎么看？

团队：这些是任何行业都不能避免的，这不是某个群体的特征，而是人性的弱点。游戏是个年轻的产业，相比传统产业发展太过迅猛，所以从业外来看似乎比较急功近利。我们不否认存在这样的开发人员，但大浪淘沙，市场会留下合适的那些人。

大众软件：你们对那些想投身这个行业的人有什么建议和忠告？

团队：游戏开发并不是什么人都适合，它是个讲究技术和技巧的专业。应聘时请大家不要只带来你对游戏的热情和你的简历，请带来你为游戏所做过的一切。我们在欢迎一切热爱游戏的人的同时，也希望大家能慎重入行。

“游戏开发好玩吗？如果上天再给你们一次选择的机会，你们还会选择游戏开发吗？你们会一直做到退休吗？”或许每个准备投身游戏业的年轻人都会这样好奇地问。而这些开发者会给大家一个怎样的答案呢？

曲士伟：当然好玩。如果现在选择，当然会（选择游戏开发）。不过我从来不对10年后的自己指手划脚。

赵超：还行。有机会当然会（选择游戏开发）。退休？不知道，走着看。

刘喆：挺好玩的。但如果有机会，我希望尝试不同的人生。不会做到退休吧，生活应该更加丰富。

李春凯：…… P



游戏开发对你而言是苦是乐？当你到这里，融入其中，就能有自己的体会了

■团队名称：朗金科技 P&B 工作室　■游戏作品：《传世 Online》　■负责人：曲士伟
■产品特色：力图创新的 3D 奇幻类网游　■官方网站：http://www.cngame.cn

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》1.11版法师天赋初探

■福建 风梦秋

大家都知道，《魔兽世界》（以下简称为WoW）的1.11补丁之所以备受瞩目，不仅因为开放了最新的顶级团队副本纳克萨玛斯，最吸引人的还是法师和萨满祭司两大热门职业的大幅天赋调整。由于从美服WoW测试开始法师的实力就一直被削弱，且正式收费运营以来法师的天赋就没有被调整过，因此自从IGN发布了法师新天赋后，玩家的讨论就十分热烈。而暴雪也在根据玩家的反馈意见对天赋不断加以改进。到北美公众测试服务器（简称PTS）于5月下旬开放时，法师的天赋又发生了很大的变化。笔者在PTS上对一些关键的天赋进行了测试，下面进行简略的介绍，希望对大家深入了解1.11版新天赋会有帮助——毕竟在PTS上的版本离最终版本不会有多少变化了。

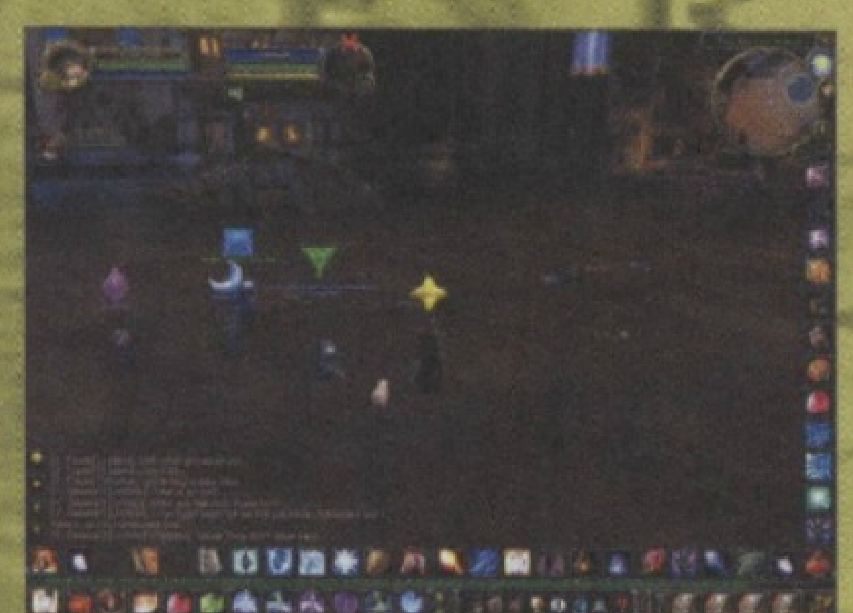
通过艾萨拉大法师给予的任务学到变猪术，该法术功能与最高级的变羊术完全一样

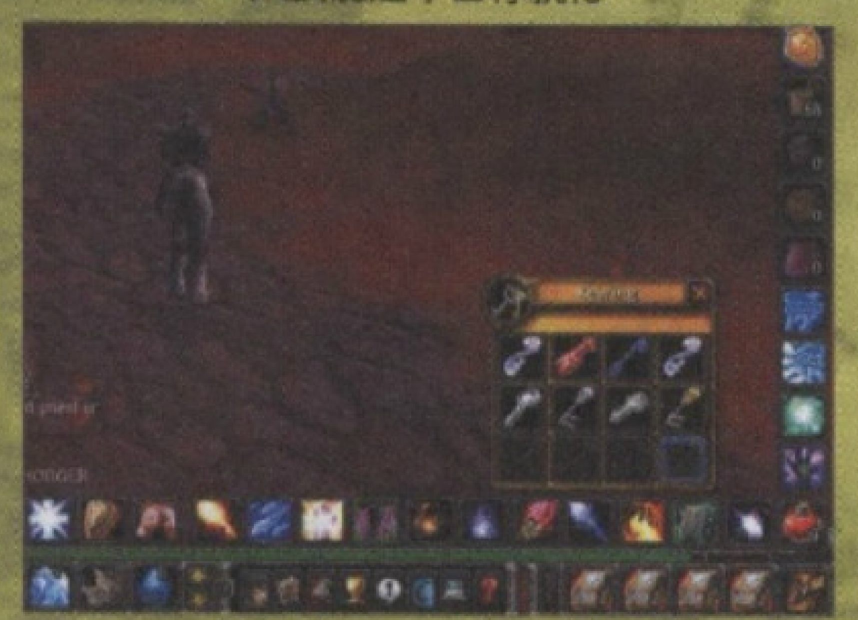
奥系

奥系中，唤醒这个关键法术被移出了天赋，但在20级就能学习，冷却时间从10分钟减少到8分钟；而魔爆术改成了瞬发法术。这两项改变大大减少了法师们对奥系的依赖性，使日趋流行的元素配点也能满足副本需要。但这并不意味着奥系的重要性被削弱了：强化法术反制和气定神闲的效果和位置都没有变化，“21奥”仍会是许多法师PvP的首选。另一方面，奥术能量的效果从法术伤害提高35%减少为提高30%，不能与牧师的能量灌注叠加，加上英雄护符的效果从提高280点法术伤害降低为提高200点，进一步削弱了X开（指饰品的多开）的打法，也在推动大家尝试元素配点等更富变化的PvP风格。另外奥术精妙、奥术心智等天赋要么效果得到加强，要么达到同样效果所需的点数减少，使奥系对高端副本的辅助作用更为明显。

笔者在PTS上重点测试了奥系的新天赋——魔法吸收（Magic Absorption），对象是黑石深渊中的各种火元素及火元素Boss伊森迪奥斯。该天赋除了提高全部抗性2～10点外，还使抵抗一个法术后可恢复法力值上限的1%～5%（这里指包括奥术智慧等各种Buff后的上限），如果在满Buff后有7000点法力值，5%就是350点，这是很可观的。每次完全抵抗一个法术后就会触发该天赋，恢复法力。在装备全套火抗装达到200点以上火抗后，由于抵抗的频繁出现，即使全程用奥术飞弹攻击，打完一个火元素也几乎不消耗什么法力，有时反倒得到补充。即使是对伊森迪奥斯这样持续较久的Boss战，法力也仍然够用。这还是在大多数火系法术只能被部分抵抗的情况下，对冰系法术效果可能更好——当然这只是猜测，到底在纳克萨玛斯里有多大用处还不能确定。另外值得一提的是魔法协调（Magic Attunement），这是强化魔法抑制的新版本，该技能同时还强化了魔法增效技能。这两个法术的效果得到了提高：现在配2点魔法协调，魔法抑制可降低承受的法术伤害135点并治疗270，魔法增效可提高承受的法术伤害110点并治疗220点。加上火盾现在吸收900点以上的伤害，使用魔法抑制后火盾对付56级火元素可持续到该法术冷却。这两个法术现在对付纯物理或纯法术攻击的怪物与Boss时显得更有用，也许以后的Raid中会像需要不同配点的圣骑士提供各种Buff一样，至少需要一名有魔法协调的法师。


获得变猪术需要先杀死50只克隆羊……


1.11版新功能：团队的队长可以给目标加上不同颜色和形状的标记，没有距离和视野限制，只要能选中目标就行


大家期待已久的钥匙圈。不足的是只能容纳永久性钥匙，不是钥匙外形的则不行


圣光之愿礼拜堂经过改造成为一个功能完整的营地，NPC提供许多和新增内容相关的任务



火系

火系中，有些天赋同样只需较少的点数就能达到和以前同样甚至更好的效果。有几个天赋经过移动，减少了前提点数或不再需要前提。如，炎爆术不再需要5点强化火球术这一许多火法不会选择的天赋为前提。而强力的冲击波的前提从3点强化烈焰风暴改成了炎爆术。另外，强化灼烧效果提高了不少，而炎爆术现在没有冷却时间。

笔者主要测试了新天赋元素大师和与以前完全不同的燃烧技能。元素大师是指冰系和火系法术造成致命一击后会返还该法术消耗的基本法力值的30%。关键是美服官方论坛法师版版主曾说该天赋没有上限，让人产生了对多个目标造成致命一击后可能恢复超过该法术全部法力值的猜测。但实际上经过多次测试，这种情况下仍然只恢复30%的法力值。在PTS刚开时，有过两个连续法术都产生致命一击时只有前一个恢复法力的Bug，但后来已经修正。感觉该天赋主要是针对火系法术消耗法力过多以及元素配点缺乏奥系辅助天赋的一点补偿。至于燃烧，现在是个耐人寻味的技能。激活后给自已加一个致命一击几率+10%的Buff，无时间限制，之后每使用一个火系伤害法术都会叠加一个Buff，最多9个。累计造成3次致命一击后Buff消失，开始3分钟冷却。如果是范围攻击，击中多个目标会叠加多个Buff，但其中产生的致命一击也都计算在内。燃烧最大的好处是灵活，你可先找其他目标积累Buff，然后来个大爆发。顺便说一下，笔者找牧师测试了一下加以确认，叠加的燃烧Buff是被分别驱散的。

冰系

跟奥系相似，冰系的关键天赋寒冰屏障，也就是俗称的“冰箱”位置没有改变，不管在PvP还是PvE，“21冰”仍是让人很难放弃的选择。至于其它天赋，3点的极寒冰霜就有原先5点极寒冰霜加3点深冬之寒的效果，霜冻刺骨从第6层提到了第2层，终级的寒冰护体从2分钟的冷却时间减少到30秒，这些都是极大的增强。值得注意的是新天赋元素专注（Elemental Focus），目前版本的天赋模拟器都说它会提高冰系和火系法术的命中率2%～6%。但在PTS上，该天赋的说明是降低敌人抵抗玩家火系和冰系法术的几率2%－6%。最初看到该说明时笔者还以为是降低敌人的抗性，那样就几乎毫无价值了，后来一想，降低抗性都是像奥系的奥术精妙那样说明降低抗性具体点数的，而不是以百分比表示。所以它可能还是提高命中率的，或者说更好：同时提高命中率和降低抗性。还有一个关键是修改后的深冬之寒，首先它不是补丁说明中的每次增加1%致命几率、叠加10次，而是增加2%致命几率，叠加5次。另外笔者多次测试的结果是：每个冰系法术击中目标都叠加Debuff，如果只攻击一次那么Debuff确如说明一样15秒后消失，但如果连续攻击，后续的攻击会重置计时，这样就更容易叠加5个Debuff。


20/0/31配点示意图


29/0/22配点示意图

配点推荐

1.11版的确让法师的配点更丰富了。作为一个长年Raid的冰法，笔者只能就这些天PTS上的感受和以往的经验，介绍两种冰/奥和奥/冰的纯Raid配点。一种是20/0/31，为人民服务型：深冬之寒就不用说了，一个法师拥有就足以让Raid中所有冰法受益；魔法协调让你在有些情况下能变成圣骑士那样的Buff机器；强化暴风雪可让奈法利安第一阶段的怪物短暂减速，其实没必要，但有些公会可能会这样要求。

还有一种是29/0/22的方案，稳定DPS型：追求冰箭伤害的最大化，以及法力的节约和恢复。作为一个全身伤害装的冰法，笔者的伤害输出曾经深受法力不足的制约，在长期战斗中，一个没有法力的法师就毫无DPS可言，伤害输出总量也就下来了。极寒延伸只加1点，是因为除了MC2号Boss的恐惧外实在想不出任何副本Boss的技能需要我们保持在30码之外的距离，实在需要可以把奥术心智的1点挪到这里。

至于元素配点，那是变化最多的，全看各人的风格。笔者对于元素还是比较陌生的，从官方论坛大家的方案看来，最主要的差别是：偏冰的话是要不要选择31点的寒冰护体的问题；偏火的话，则要在燃烧和冰箱之间作出取舍。



■类型：在线益智 ■制作：尚禾娱乐 ■运营：第九城市
■游戏状态：6月份公测 ■官方网站：http://www.sggame.com.cn

《超女世界》网络超女"蛋"生

■北京 Halan

在过去的两年里，"超级女声"这个品牌已经在传统领域得到了充分开发，增长潜力有限。而网络游戏作为一种新兴载体，无疑成了其下一个渴望拓展的领域。上海尚禾互动娱乐正是基于此，制作了这款凸显时尚元素的网络游戏《超女世界》。



创建一个自己的角色，"粉丝"们看到偶像可不要激动哟

什么是《超女世界》

《超女世界》最亮眼的"噱头"就是取得了超级女声的授权，可以使用李宇春、周笔畅、张靓颖等超女的形象。不过，作为一款走休闲路线的网络游戏，吸引人的主要因素还是内容。按照开发者的说法，《超女世界》"是构架在强大的互联网媒介上的情感世界和互动天地"。从目前公布的游戏系统来看，整个游戏包括3个完全不同的部分——超女游戏世界、超女小天使和I Say聊天工具，在安装游戏时也需要分别安装以上3部分。I Say其实与游戏没什么关系，它是一个标准的即时通讯工具，试图构建一个超女"粉丝"们交流的平台，作"超女界"的MSN。由此使人感觉，游戏本身更接近于网络社区的性质，娱乐、游戏只是一方面，更多的还是吸引玩家在超女名义下进行互动。

超女小天使"蛋"生记

所谓超女小天使，是一个类似于桌面宠物小游戏的网络游戏，同时也是开启整个"超女世界"的第一步。每位天使的最初形象只是一个彩蛋，玩家需要首先选定彩蛋将成长为哪位超女。选好后就可以目睹你心目中的偶像破壳而出了。"蛋"生后的小天使自己会四处走动、说话和跳舞，当然你也可以通过鼠标与她亲密接触。尽管现在天使的动作和语言还相对简单，但相信未来要她们演唱自己的招牌歌曲，或跳一段招牌舞蹈也并非难事。

登录超女小天使的同时，玩家还能通过网络表达对偶像的支持。游戏中有"心跳"指数的设定，所有玩家的心跳累计将影响到你的偶像在整个超女排行榜中的名次哦！

选定你的"超女小天使"，看看下栏中的"？"头像，可以想象更多的超女明星还在添加中



在街上你可以同NPC和玩家交流或交易，当然这里看上去更像一个网络社区

平面"模拟人生"

选定了超女小天使，并不代表着你可以用小天使的形象进入游戏，还需要玩家创建一个真正属于自己的角色，那将是未来游戏中的玩家形象。新进入游戏的角色身上的金钱为0，你必须通过任务来获得金钱，然后与NPC或玩家进行交易，购买游戏内的各种道具，另外还可用游戏点数购买一些比较珍贵的道具。游戏中的道具主要分为：消耗性道具（主要为食品和宣传道具）和可装备类道具（服饰、家具和交通工具）。注意，所有的道具都有磨损属性，会随着时间的流逝而磨损，必要时需重新购买。

《超女世界》中的任务很多。任务的设计主要是为了增强游戏的故事性，当然还有一些是让玩家所在的阵营对《超女世界》产生影响的"粉丝任务"，恐怕"粉丝"们要争先恐后地做任务来支持自己的偶像呢。此外，游戏很重要的一部分内容是"模拟人生"，因此玩家的家是游戏中的重要场所。玩家在游戏中获得的各种家具、饰品都可用来装饰自己的家。你可以在家中随意装修、聊天聚会，甚至玩玩类似跳舞机的小游戏。总之，《超女世界》将被营造成一个超女"粉丝"们的乐园，一个追星族互动交流的基地，就看你是否有兴趣来此一游了。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：雷爵资讯 ■运营：亚洲互动
■游戏状态：6月1日内测 ■官方网站：http://kok2.aijoy.com

《万王之王2》内测版新系统体验

■北京 MadMud

经过漫长的6年等待，《万王之王2》（以下简称为KoK2）终于来了。满怀欣喜，笔者终于体验到了改版后的KoK2。关于它的新特性，看过前期介绍的玩家一定已经有所了解了。笔者在这里主要针对内测中开放的新系统写一点粗浅的体验。

内测开放的两个副职业

在KoK2中，每名玩家在选择主职业的同时，还可向NPC学习一个副职业（类似商业技能）。目前内测版本开放的副职业为工匠（Crafter）和药剂师（Apothecary）。工匠可打造各种装备，最终成为打造神兵利器的一代宗师。除此之外，工匠还有一些次要的技能，可以通过各种手段让装备在硬度、材质、适用性等方面略有变化，是很有用的辅助技能。药剂师则可以制作各项药剂，大大提高玩家自身的实力。他也可以通过各种处理让药剂在药性、药效、副作用等方面发生轻微变化。不过鱼与熊掌不可得兼，每位玩家只能学习一个副职业，因此要根据自己的职业特点和团队的互补性来选择合适的副职业。

附魔系统打造魔法装备

熟悉《万王之王》的玩家一定对魔力炉不会陌生，KoK2则延续了这一设计。魔力炉是一种不死不灭的生物，人们利用它神奇的特性来增进装备和物品的能力。和WoW中需要学习附魔技能不同，攒够了钱之后，新手玩家即可通过“灌炉”的方式来打造魔法装备了。首先放入的装备上一定要有洞，不然会被魔力炉吐还。而魔力炉开始运转之后，还要小心魔力输入量的平衡，只有这样它才会稳定地运转。最后一个重点，魔力炉运转圈数的多寡与灌出来的魔法属性好坏有很大的关系。

由于魔力炉所需的魔力量相当大，且一次只能进行一件装备的附魔，所以在它运转时，其它人都可适当输入魔力。不过，在别人灌炉时自己最好不要乱“灌”魔力进去，毕竟供给是否平衡还是正在附魔的玩家比较了解。

装备的强化

这是新增的工作技能，可让玩家强化自己的装备，可强化的装备有6个部分，分别是：武器、上衣、裤子、手套、鞋子和盾牌。高级的强化可大大提升装备的基本性能，但也可能失败，失败时的基本损耗是强化材料消失，一定几率下也可能令装备消失。与附魔系统不同，任何装备都是可被强化的。强化的等级与材料有直接关系，高级强化材料可让装备的基本性能大大提高，不过可想而知，这些材料无法从NPC处购买，只有高级怪物才能掉落。

有趣的宝箱探险

喜欢探索世界的玩家一定对KoK2中的野外冒险系统感兴趣。在游戏中，每探索一个新区域，都会获得相应的探险经验。每个区域的隐秘角落分布着许多宝箱。想得到宝箱里的宝物就要有钥匙，普通的钥匙NPC处就有出售，但这样的钥匙只能打开极为普通的宝箱，收获往往有限。而高级区域的宝箱钥匙是要通过与本区域的怪物战斗胜利后才能获得，而且在高级宝箱的周围，往往都会有强大的怪物甚至Boss进行守护。付出与所得成正比，高级宝箱里的宝物一般都是很珍贵的。


新手所在的巴布朗港区，可以看到水的效果比以前的几次测试中好多了


风景秀丽的巴布朗西区

新手玩家可以学习一个副职业来强化自己的武器和装备

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：5月28日封测 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》封测版试玩印象

■江苏 hmy

深圳网域的《华夏Online》可以说是近两年网游市场中走势比较平稳的游戏之一，凭借良好的后续开发，这款2D游戏为自己赢得了稳定的玩家群体。5月28日，深圳网域的年度制作《华夏II》进行了一次技术性封测。作为为数不多参与了测试的玩家之一，笔者很想在这里谈谈感想。

主题之一：风格的延续

《华夏Online》是一款比较注重文化韵味的游戏，这从其风格粗犷而张扬的原画中就能窥得一斑。《华夏II》很好地延续了《华夏Online》的游戏氛围，和NPC对话时你还是能感觉到4000年前中华大地的那份神秘。由于同样使用了2D引擎，因此游戏画面仍旧十分细腻，人们印象里的中国特色，如小桥流水、青山绿谷都被很好地描绘了出来。特别是植物茂盛的雨林场景更与远古时代的现实相吻合，给玩家的第一印象很好。

主题之二：系统的变革

在接触《华夏II》之前，大家一定都了解了它的一些新特性。如双面职业系统，每种职业拥有两种可切换形态，每种形态拥有截然不同的技能和战斗方式。看介绍时笔者的胃口被吊得很高，接触游戏后这个系统也没有让我失望。在此谈一些细节：

1.角色多样化。在加技能点时，每种形态的技能都有它的诱人之处，但你在一个阶段只能加强某个形态的某些技能。因为各人喜好不同，这就造成了每种职业在每个阶段都有多种不同的玩法。

2.个性的选择。想当杀手，你就选变态一点的技能点加法，伤害奇高。如果偏重防御，就深入怪群中慢慢砍吧，杀怪聊天两不误。

3.职业的差异。不是每个职业都可将攻防发挥到极致，如果你想要更高的防御，最好还是用战士加点。如果你想当独行刺客，就要选个高攻职业，但这样一来他的生命也是不一般的脆弱。

4.团队的选择。找一个有群攻形态的玩家带着练，再找一个加了变态高防的玩家，就能提前5～10级去挑战Boss。虽然有些变态，但的确很爽快。

主题之三："无尽"的任务

《华夏II》中NPC和怪物的AI设计是非常特别的，也很有趣。玩家经常会在城镇、村庄和大路上碰到或来回奔跑、或席地而坐、或伫立远眺的NPC，不仔细看，还以为是高级玩家呢。而地下城中的怪物更是在长期地下生活中练就了"千里眼"的绝技——某些地下城怪物会四处巡视，一旦发现入侵者就会大声呼唤同伴，这让地下城探险更具策略性。

最后要提一下《华夏II》的任务系统。除了在任务过程中融入了大量神话故事外，这些任务还有个非常有趣的设定——无法猜到结局。一般网游中的设计是，玩家在接到任务时就会从NPC处得知任务完成后的奖励，完成相应任务后即可四平八稳地前往指定NPC处"领赏"。而《华夏II》中的NPC更人性化一些，他们在派发任务时也许会给玩家一个空口承诺，甚至是一个欺骗性的任务。玩家完成任务后可能会得到名不副实的奖励，也有可能会意外地触发一个隐藏的任务，当然也可能不知不觉中"好心办了坏事"。任务以及任务奖励的不确定性给玩家带来了更多未知的乐趣。


监狱西门，门上的雕饰颇有上古色彩


破败的华夏废墟


酣巨人的居住地

■类型：在线角色扮演 ■制作：Turbine ■运营：盛大网络
■游戏状态：6月28日内测 ■官方网站：http://ddo.sdo.com

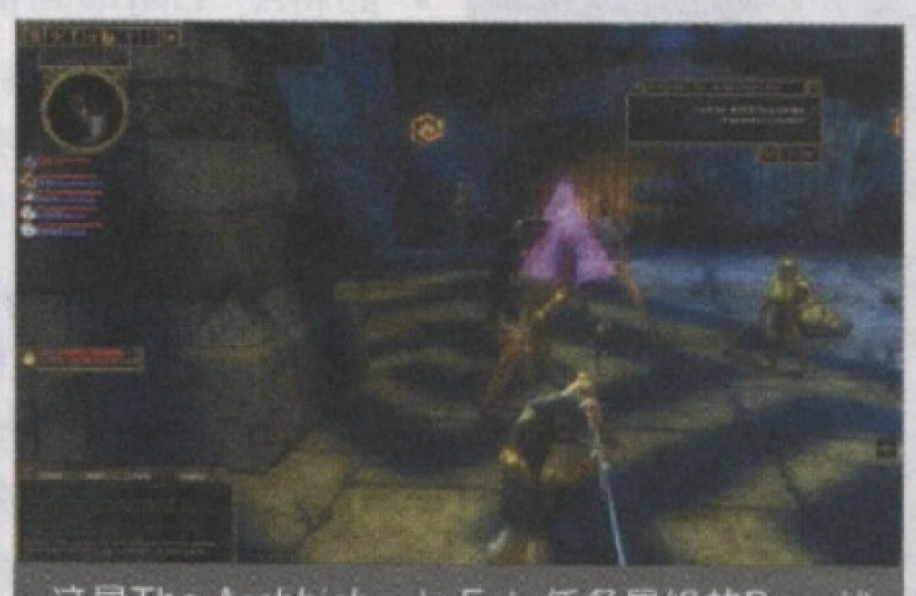
《龙与地下城Online》初始任务攻略

■北京 黑色圣石

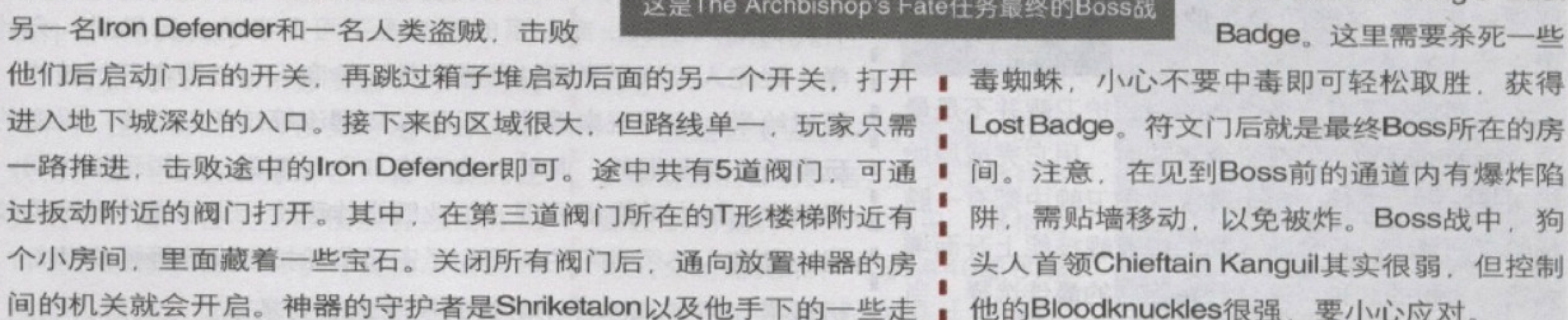
作为一款以小队地下城探险为主要内容的游戏，《龙与地下城Online》（以下简称为DDO）最有价值的资料始终是任务和副本的指南。在《大众软件》2006年第12期中，笔者已经介绍了几个初期值得体验的副本，本文将对玩家进入StormReach城后可做的部分任务进行介绍（由于截稿时游戏的中国大陆地区内测尚未开始，部分名词仍沿用英文）。

Information is Key

此任务的提供者是Wayward Lobster酒馆的Shir Clowenks d'Phiarlan，要求玩家潜入仓库区的Osgood's Basement为他偷取一件神器。任务主要部分是战斗，因为你需要击败神器的守卫以夺取战利品。在第一个房间内有一名Iron Defender，击败他后玩家即可使用开关打开地下室的大门。地下室里有另一名Iron Defender和一名人类盗贼，击败他们后启动门后的开关，再跳过箱子堆启动后面的另一个开关，打开进入地下城深处的入口。接下来的区域很大，但路线单一，玩家只需一路推进，击败途中的Iron Defender即可。途中共有5道阀门，可通过扳动附近的阀门打开。其中，在第三道阀门所在的T形楼梯附近有个小房间，里面藏着一些宝石。关闭所有阀门后，通向放置神器的房间的机关就会开启。神器的守护者是Shriketalon以及他手下的一些走私者，击败他们后即可在房间的箱子里拿到神器。


这是The Archbishop's Fate任务最终的Boss战

玩家进行此任务时可自行选择难度。笔者的建议是，队伍中人物等级平均为1级时选择普通难度，2级时选择困难难度，3级时选择精英难度。完成任务后可获得666点经验值，且此任务可反复进行，因此很适合用来练级。



The Kobolds' New Ringleader

此任务的提供者是码头区的Guard Jung，目标是去Bonebite Hideout消灭狗头人首领。进入地下城后向北，消灭两群狗头人后向东前进。途中有个冰冻陷阱，会有一段动画演示一名向玩家冲来的狗头人被陷阱冻住的画面。从柱后绕过陷阱，消灭出现在大厅尽头的狗头人萨满，向前打开通向地下城东侧的门。门里是第一个小Boss：熊地精Madooroh。击败他后在房间里的桌上找到任务所需的铁钥匙。

接着向北进入一个空房间，注意陷阱，用铁钥匙打开西侧的门，里面是第二个小Boss：熊地精Bronkarz。击败他后向西抵达休息祭坛，经过祭坛向北，找到一扇被符文封住的门。开门需要首先启动东西两侧房间里的两个开关，但西侧房间里有第三个小Boss：Rhakmel和他手下的狗头人守卫，东侧房间里是两个Boss：Grundok the Quick和Brakhas the Vile。比较而言，东侧的战斗更难，如果队伍损失颇大，可利用之前发现的祭坛进行休息。另外符文门房间外的北侧有一道可被打破的墙壁，打开可触发隐藏任务Find Guard Jung's Lost Badge。这里需要杀死一些毒蜘蛛，小心不要中毒即可轻松取胜，获得Lost Badge。符文门后就是最终Boss所在的房间。注意，在见到Boss前的通道内有爆炸陷阱，需贴墙移动，以免被炸。Boss战中，狗头人首领Chieftain Kanguil其实很弱，但控制他的Bloodknuckles很强，要小心应对。

此副本同样可在1级时前往，且难度可选，可反复进行，经验值奖励也是低级任务中最高的（完全完成任务后可获得1040点经验值），因此是练级的最佳选择。

以上两个任务可以说是游戏初期最划算的刷经验任务，且对玩家的技术和配合也能起到磨练作用。能轻松完成这两个任务的玩家就算是充分掌握了DDO的游戏技巧了。P


The Old Archives任务中的图书馆，这个图书馆还涉及到好几个其他的任务

■类型：在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：6月12日公测 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

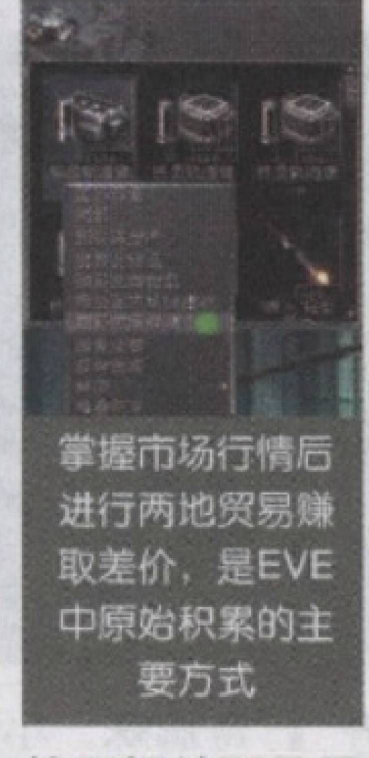
《星战前夜》跑商入门

■北京 黑色圣石

对一个已经熟悉了《星战前夜》（以下简称为EVE）的游戏系统和基本操作、完成了几个小任务、正为自己赚来的第一笔钱而欣喜的准新手来说，他们要面对的首要问题不是如何配出更有战斗力的舰船，也不是该把自己的人物培养成什么类型等高端问题。90%的新手面对的第一个问题是：钱从哪里来？

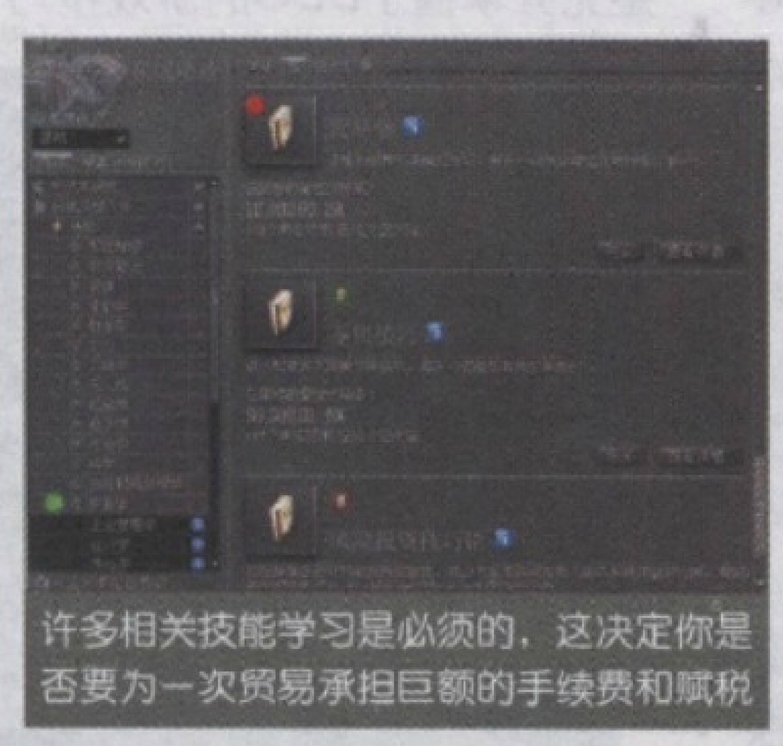
跑商入门：舰船选择与单位空间利润

EVE中的货币ISK的来源无非3种：消灭海盗所得的悬赏和出售战利品的所得、完成任务后的奖励，以及最主要的来源：商业贸易。所以对新手来说，怎样开始跑商、跑商有哪些注意事项，这些问题是他们最应关注的。


掌握市场行情后进行两地贸易赚取差价，是EVE中原始积累的主要方式

经商首先要有一条合适的船。护卫舰并不是最适合跑商的舰种，但在资金紧缺时，用它完成原始积累是唯一的选择。每个种族的护卫舰中都有一艘货舱空间最大、且会随人物的护卫舰技能上升而增大货舱容积的舰种，这是开始跑商的最佳选择。当有了百万级别的资金后，工业运输船则是新手商人的最佳选择。因为工业运输船的技能要求低，创建人物时如果选择恰当，玩家甚至第一天就能开上它。当玩家有了足够资金购买货舰后，应第一时间购入它并学会必要的技能，毕竟拥有近百万立方米空间的货船才是跑商的佳选。

新手经商主要是在A地购入、B地卖出以赚取差价，因此，选择合适的交易货物和航线很重要。适合新手的交易品主要是工业货物和消费品，如库马克和幽灵酒。EVE中贸易的一个基本概念是单位空间利润，即将A、B两地间货物的差价除以货物体积，所得即是单位体积货物的利润。新手选择的货物单位体积利润应至少在100以上，货源地A和销售地B都有一定规模的交易量，且相距不远。


许多相关技能学习是必须的，这决定你是否要为一次贸易承担巨额的手续费和赋税

跑商入门：相关的必要技能

仅仅将货物从A地拉到B地兜售并不表示你是个真正的商人，这种简单的做法只会令你辛苦赚到的钱中很大一部分被作为贸易手续费、交易经纪人抽成和赋税收走了。对希望在商业上稍有作为的人来说，商业系的技能是不可不学的。贸易学、会计学、经纪人关系学是哪怕最基础的运输商人也必须学习的技能，而供给学、市场观察理论、投机技巧理论等技能则是专门经商的玩家所必须掌握的。此外，为了增加飞行速度、缩短运输时间，导航学、加力助燃器原理、工业舰操作理论、货舰操作理论等技能也是商人必须学习的。而为了安装货舱扩容设施等强化装备，机械学和船体加固理论之类的技能也需要掌握。

商人进阶：你可能成为的商人类型

成为一名运输业商人只是商人之路的起点。由于EVE中经济体系的全面市场化，物价波动十分剧烈，要发现并维持一条有价值的商路十分不易。与之相反的是，制造业商人只要能准确掌握市场供求就能确保利润，看上去似乎会轻松很多，但制造业所需资源数量巨大、种类繁多，这使得制造业谋取利润只能采取集团式经营。另一方面，通过对市场物价的熟悉提前下订单、以期货方式进行贸易的商人虽然同样需要进行运输，但主要还是靠对市场供求的判断牟取利润，是众多商业手段中最受玩家喜爱的。当然，这种经营方式十分依赖对游戏经济系统的熟悉，已经超越了新手的范畴。最后一种商人是进行玩家之间贸易的，他们的交易对象是玩家，交易货物也多半是稀有装备和珍贵蓝图，虽然货物很少，但利润却十分惊人。

对新人来说，首先寻找一条适合自己的商路是最重要的课题。假以时日，谁又能保证今天的一名星际游商不是明日的商业帝王呢？

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：5月31日公测 ■官方网站：http://dt.163.com

《大唐豪侠》赚钱心得

■游侠创作室 古吟

从一个等级为1、金钱为0的游戏人物慢慢成长，直至跻身游戏中的富人行列，想必是很多《大唐豪侠》玩家所渴望的。但想致富，仅靠冲级打怪时掉落的物品和金钱是远远不够的。要想在最短时间内积攒财富，除了需要独特的经商头脑，还要多找窍门，笔者这里要说的就是，用任务物品将你推上财富榜。

一般来说，那些进行主线任务的玩家是各位商人朋友的好主顾



要根据购买者的等级和所需物品来确定自己物品的售价



买卖也要有点人情味，多聊聊，除了了解情况，兴许还能将存货打包售出

巧卖任务物品

我们知道，游戏任务经常会让玩家去寻找各类物品道具，将指定物品交给任务NPC后才能继续任务或得到奖励。游戏任务中指定的物品分为“可获物品”和“不可获物品”。可获物品指的是杀死怪物即可获得的物品，而不可获物品指的是必须通过高级生活技能才能制作出来的物品。

可获物品中有任务物品和可售物品两种。任务物品只有接受特定任务才能获得，杀怪后自动掉落在人物包裹的任务栏中。而可售物品即使没有接任务也可通过杀怪获得。由于可获物品通过杀怪即可得到，想通过它赚钱就有一定难度。一般是游戏人物的等级不够，无法应对掉落特定可获物品的怪物时，玩家才会花高价购买。如天煞盟主线任务需要玩家到巴人地宫杀怪，找到蚩尤环20个、巴人细帛20份、巴人绣锦5份以及勇士之珠2枚。很多玩家来巴人地宫时等级不够，无法对付里面40级左右的怪，一般都愿花高价收购巴人物品。因此，当你的等级达到44级左右时，便可靠出售主线任务用品赚钱。

如果你的等级较高，且想通过任务物品赚取更多的钱，则还需要一些技巧。不过最重要的是，任务物品的价格需视任务的奖励而定，物品的售价要小于游戏任务的奖励。购买者的等级与相应怪物的等级相差越大、任务奖励越高则物品售价越高。这也就是随行就市的道理。

垄断与人性化售卖

任务中的不可获物品只有唯一的获得方式。如公案任务中用到的百济散、师门任务中用到的青铜爵和丝帕等。游戏任务中所需的不可获物品，通常制作原料比较少见，因此售价较高。目前价格最昂贵的不可获物品大致有主线任务中要用到的屯绢、朱砂银，李娃传奇任务中要用到的罗绡等。

主线任务是游戏中最难完成也是最重要的任务。各门派的主线任务都要到马嵬驿找NPC鬼见，将指定物品交给鬼见后，可获得40级的紫色武器。鬼见指定的物品共有5种，其中3种可杀怪获得，而屯绢和朱砂银必须通过制造获得。屯绢需要防具制造技能达到27级以上才可制造，而朱砂银也需要兵器制造技能达到27级以上。当然，屯绢和朱砂银的价格并不稳定。要想低进高出，首先便要稳定物价，最重要的两个字便是“垄断”！当然，要垄断物品材料也要选择适当时机，不根据市场情况肆意收购，则很可能会血本无归。

事实上，我们可通过关注门派或世界聊天频道确定游戏中是否在进行主线任务，且需要任务物品的玩家数量要大于50。因为任务物品的价格会随原料数量的增多而下降，切记“垄断”只适合按天进行，所收取的材料应在当天立即制造并出售。在这里，短线投资才是立于不败之地的关键。当然你也可采取人性化的销售方式。当出售者已经完成该物品相关的游戏任务时，可在给予其它玩家任务指导的同时推销物品。这样既可掌握正在进行任务玩家的数量，又能给购买者很大帮助，即便价格稍稍偏贵购买者大多也不会介意。P

■类型：在线体育 ■制作：JC Entertainment ■运营：天游软件
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.fsjoy.com

《街头篮球》大前锋攻守心得

■北京 enak

在《街头篮球》的赛场上，大前锋似乎是个尴尬的角色，比身体不如中锋，比速度不如小前锋，比技巧不如后卫(即使是现实中的街篮也没有细分场上位置，其口号就是绝对自由，所以大个也能快下扣篮，小个也能强攻篮下）。那么在现在的《街头篮球》大联盟版本中，大前锋到底何去何从呢？比起后卫和中锋，大前锋不是场上的明星，他是沉默的蓝领，也是三分线内的进攻轴心。目前在《街头篮球》中，大前锋根据技能的选择和能力值加成一般分为进攻型和防守型两种，以下分别谈一谈两者的心得。

进攻的轴心

在著名的普林斯顿进攻体系中，大前锋就是一切进攻的核心。大前锋中投能力不错，在高位持球既可自己中投，又能策应后卫突破或投三分，且大前锋拉出位置所造成的篮下空虚还能给中锋提供发挥空间。现实中如此，《街头篮球》中也如此。首先让我们看看大前锋有哪些利于进攻的特点：仅次于中锋的身高和力量、最强的弹跳能力、较强的中投能力、分球技能、死守（在挡拆配合时，死守能力的发动可以死死卡住对方补防的球员）。可以看出，大前锋也许不是冲锋陷阵的猛将，但进攻的成败与他的表现息息相关。

在技能的配置上，笔者建议玩家首先学习分球（进攻型大前锋的关键技能，记住得分后卫和中锋永远比你容易得分）、掩护和死守（不用解释了，一切的基础）、自由灌篮和360度灌篮（大前锋的主要得分手段之一，配合弹跳能力基本上不会被盖帽）、卡位（配合死守特技，摘篮板和挡拆时都很好用）、弹跳（大前锋的安身立命之本）、定点投篮和中投（牵制对方的关键技能，大前锋得分的主要手段）。简单说说大前锋的运动：进攻时，在两个45度角之间频繁换位是首先要做到的。如果球传到玩家手上了，立刻观察队中中锋和得分后卫的站位，如果是空位，马上传球给这两名主要攻击手，然后用身体挡住对方防守者，给攻击手创造更好的机会。如果队友投篮不进，大前锋还可利用超强的弹跳能力冲抢篮板，得球后马上强力扣篮得分。按这套进攻模式，每场比赛的MVP（依靠助攻数）基本上都是大前锋。

防守的核心

在NBA中，几乎所有著名的大前锋都是合格的“蓝领”，而在《街头篮球》里防守更是大前锋的本职工作——只是防守型大前锋的风格不大受游戏玩家欢迎，毕竟窝在篮下抢篮板、盖帽、卡位不如冲锋陷阵来得痛快。不过在最近开始的七省挑战赛中，大前锋的防守能力还是受到了极大的重视，毕竟在正式比赛中，防守才是胜利的根本。

防守型大前锋在技能上应以死守、卡位、弹跳作为首选技能，而在能力值加成上，篮板、盖帽、跑动能力要优先加强。在防守中，大前锋的特长是盖帽。惊人的起跳速度和弹跳，再配合不错的跑动能力可使大前锋把盖帽的范围覆盖到整个三分线内，频繁利用盖帽打击对方的士气对整场比赛的胜负将起到直接影响（在防守外线球员时，要多用W键阻挡对手，同时用A键来干扰投篮。此时不用怕突破，你强壮的身体可随时把突破的对手挤开，如果对方在外线出手，高大的大前锋马上起跳就能“赏”对方一个狠狠的帽）。



大前锋可利用超强的弹跳能力冲抢篮板



防守型大前锋要注意内线的卡位

内线卡位是防守时要注意的第二点。配合中锋死守内线，可让大部分篮板属于己队（防守时主要用W键强行卡位，配合死守特技甚至能把强大的对方中锋挤出内线，更何况后卫和小前锋。当篮板落下时，因为目前的大联盟版本改低了跳抢篮板的几率，所以要先卡位，再利用分球键来抢夺篮板）。综上所述，卡位、死守是大前锋对防守的最大贡献，这也让他成为防守的中流砥柱。P

为越野Jeep而拼博

《剑网Ⅱ》全国超级玩家越野赛预赛花絮

■本刊记者 巡林客

《剑网Ⅱ》全国超级玩家越野赛自6月16日预赛开始以来，已渐渐成为今夏网游活动中的热点。本文截稿时止，来自金山的数字显示，已有3万余名玩家报名参与本次比赛（报名截止日期为7月1日）。众多参赛的玩家八仙过海、各显神通，都拿出自己的诀窍参加比赛。我们也不由得对这些玩家保持了特别关注，并通过网络随机采访了几位参赛者。下面，就随记者来看看各路神仙的夺冠法宝吧……



《剑网Ⅱ》全国超级玩家越野赛海报，主要张贴在各大高校和网吧等处

发动身边的人，群策群力

在本次比赛的专用服务器中，我们常常发现一些固定玩家混迹在各练级地图中。他们职业搭配合理、队伍配合默契，且上下线非常有规律。此类人群以学生群体居多，这也是本次比赛中战队型参赛者居多的原因之一。现就读于北京某高校的“龙行天下”便是这类玩家之一。据他介绍，由于在初赛中只要玩家达到30级便有资格进入下一级比赛，于是大家纷纷将目标锁定在争夺七大门派等级第一名，向MP3播放器和7600 GS显卡冲刺。龙行天下所在宿舍的6个人都参加了本次大赛，每人练不同的职业，这样大家可向6个奖项分别发起冲击，另外不同职业的选择也是参赛所必须的。龙行天下说，由于平时需要上课，而且宿舍到晚上10点半就断电，他们一般都是利用课余时间参加比赛，虽然练级时间比一些玩家少，但可以通过高效率的组队练级弥补。大赛刚开始时，大家都还在打兔子为商铺任务而奔波，他们已经集中了所有资源让队伍中的两人将等级冲了上去，然后再由这两个高级号来带其它的号，这样大家的平均等级一下子就上去了。龙行天下的经验是：调动身边所有人参与，虽然上线时间少点，但人多力量大，拿个奖项很有希望。


一些玩家并没有固定的队伍，上线时间也没有保证，不过他们参赛的目标也各自不同

网聚人缘，协同共进

“龙行天下”是发动现实生活中身边的人，而正在“电信越野赛二”参加比赛的“JJYY”则充分发挥了互联网的力量。在《剑网Ⅱ》中，JJYY本是一名84级的武当玩家，在游戏中拥有自己的帮会和非常好的人脉。他除了将本服务器中参加比赛的玩家组织起来外，还在赛前将自己QQ、MSN上以前不玩游戏的人也拉了进来，慢慢培养。比赛正式开始后，加上这些新生力军，他们构成了一个庞大的组织。在比赛分工上，他将人手分成若干个小组，每组为一个独立的单位。平时大家相互练级，遇到PK或骚扰时，各小组团结一致击退来敌。引用一句名言便是：有组织，有纪律。在谈到这么多人如何分配奖品时JJYY说，自己的目标是总决赛的越野Jeep。除此以外不参加其它奖品的分配，在各小队保证参加组织活动的前提下，只要各小组有实力，可以自己去拿奖。至于没有拿到奖品的人，平时也付出了心血，自己在以后的游戏世界中会多加照顾。而且整个比赛期间有一个月的免费时间，他们不用掏钱买点卡。


比赛服务器的玩家很多都是成群结队地出外练级，当然这也涉及到奖品的分配问题

也有孤独的勇者……

和以上成群结队的玩家不同，在“电信越野赛一”参赛的“风之隐者”选择了孤军奋战。完全靠自己，这样的玩家也不多见。记者了解到，风之隐者主要是不想发动身边的朋友和同学一起参赛，他欣赏那种孤独的大侠，随风而来，随风而去，于是便独自来参赛了。不过风之隐者现在在比赛服务器也有几个较熟的朋友，每次上线都找他们一起练级、做任务，只要不和别人轻易PK，升级速度也不见得慢。而且由于自己是上班族，时间不多，如果实在钱少或装备差，就出点卡来买。照目前练级的进度来看，他表示自己有机会获奖。但不获奖也没关系，因为比赛的所有人物资料赛后不会删档，自己可以继续玩。

2006《剑网Ⅱ》全国超级玩家越野赛正在进行中，比赛详情可参阅：http://jx2.xoyo.com

凯旋门之路 ESWC2006 中国区决赛纪实

■本刊记者 SirWilliam

前记：ESWC（电子竞技世界杯）和WCG、CPL曾被玩家誉为电子竞技领域中的“欧洲三大杯”。经过两年的发展，ESWC作为一个完整电子竞技赛季中的重要组成部分，和WCG、CPL、WEG一起成为该领域中的重头赛事。中国选手在ESWC上的历次精彩表现，也让整个世界为之侧目。而随着Sky在WCG上的封王、wNv.gaming在WEG的登顶，让中国的电子竞技队伍能以前所未有的强势和地位迎接属于自己的比赛。在这样的背景下，ESWC迎来了中国区的决赛。

踌躇满志的早晨

5月26日，ESWC2006中国区总决赛在北京海淀展览馆拉开帷幕。本次总决赛得到了众多网络和传统媒体的强力支持，不仅新浪网、MOP网、QQLive、PPLive、PPStream、北广传媒和GamesTV对比赛进行全程视频直播，浩方在线信息技术有限公司也通过HLTV、HWTV同时对6场赛事进行转播，《大众软件》则派出了3名记者采访比赛。如此多的媒体对电子竞技赛事进行大规模报道，在2006年是绝无仅有的。前往赛场的途中，看到不少玩家在问路，开幕式尚未开始，场馆内的观众席已人满为患，热烈的气氛使得冷雨微凉的早晨变得喧闹起来。



直播解说区

在亮相的24支CS参赛队伍中，2005年中国冠军wNv.gaming和



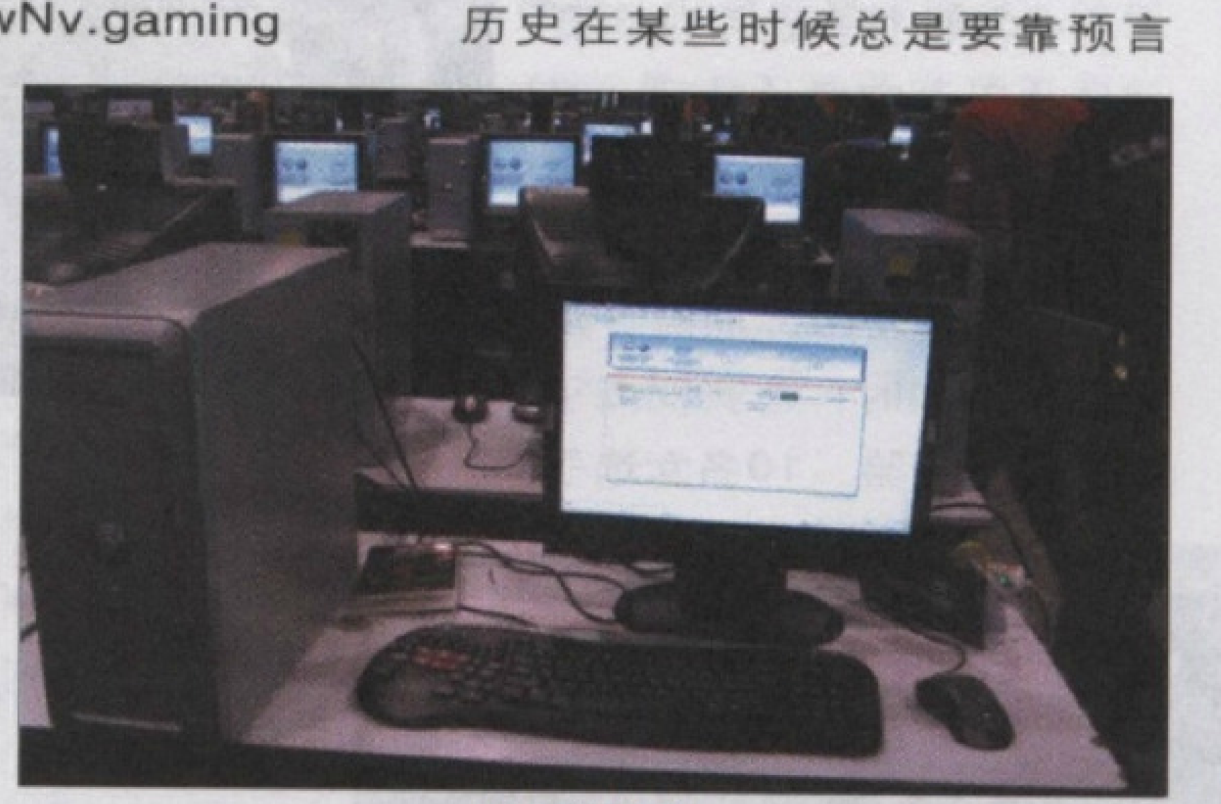
steel series展区07

兄弟队伍wNv.cn尤为瞩目。在WEG2006M中问鼎的wNv.gaming无疑是夺冠最大热门，而知己知彼的wNv.cn将给前者制造大麻烦。北京的新锐E-HomE是典型的实力派——3#和Laker的加盟使得他们拥有强大的实力。陕西Hacker俱乐部同样派出了双保险9ez和deViL，也想有所作为。

《魔兽争霸III》选手的出场则非常有偶像明星秀的意味。看见队伍中的苏昊，我冲他喊了一嗓子："苏总！"他有点不好意思地笑笑。"3巨头"领衔整支中国魔兽部队，在频繁的闪光灯下分外显眼，让人感觉似乎前3名的归属已没有了悬念。冰河对我的看法不以为然，8神经更是大摇其头，两个人开始争先挑出能竞争冠军的选手。"第1集团至少有7~8名选手。例如深圳的Hacker.Sai（周成龙）。""山西的xTiGer（刘宏亮）呢？石家庄的GegeWu（姚亮）呢？这些人都不是来旁观的吧？"

"实况足球"项目中，2005年全国冠军陈大伟则要遭遇黄维东、娄晨光、王剑、宋显智等强手的挑战，特别是宋显智和娄晨光，这两人的锋芒在预选赛时就已咄咄逼人，而足球项目历来都是一朝天子一朝臣，变数极大，争夺的激烈程度相比往年是有增无减。

历史在某些时候总是要靠预言的。比赛的过程陷入了大软"名嘴乌鸦"的预言当中，这是后话了。


好大的LCD

Sky和Fly100%的表演赛点燃了整个赛区的战火，同时CS项目开打了。分组形势使得强队的出线几乎没有悬念，但还是爆出了冷门：陕西的老牌强队New4、广州的Star.EX和成都的国腾都被挡在了8强门外，特别是Star.EX，让人联想到在中国职业足球浪潮中没落的广东豪门太阳神和宏远。残酷的是，命运之神总是垂青晋级者的脸孔，而甚少关注淘汰者的背影……


魔兽诸位豪强

在等待比赛的过程中，wNv两强的心态和神情均十分轻松，不时和记者说说笑笑。Perfect和记者是老朋友了，在他看来，wNv并没有什么实质上的对手。这种自信的建立，对于包括wNv在内的中国强队是件好事。至少他们在外战时有资本可充实自己的底气。

"魔兽"的8强被两个大软名嘴"内定"了5席，xTiGer不幸被淘汰，Guangmo、ggg和Ducui榜上有名。晚上22时之后，两人"很不爽"地看完了比赛，离开赛场。

鏖战的一天

5月27日，所有真刀真枪的比赛都展开了。xiaoT很背运，他和Suho狭路相逢，在TerenasStand，Suho依靠恶魔猎手吸取剑圣的MP，又雇佣了不少壮丁充实兵力，并且在交火之后将商店建在了酒馆旁边，使得自己能充分补给。良好的侦察让xiaoT的举动全在苏昊的掌握之中，在风德部队大批成型之后，兽人无奈称臣。之后的EchoIsles，xiaoT的科多大军在正面战场消化了不少熊德，一度将战事拖入僵持。但自己的祭坛和分基地被拆成了比赛的转折点——而且高等级的剑圣和"青蛙王子"被Suho的3英雄轮番屠灭。尽管Suho也有英雄阵亡，但在英雄的人数上始终保持着对xiaoT的压制。最后xiaoT令人遗憾地出局了。之后ggg和Ducui分别被Sai和GegeWu淘汰，Sky也战胜了Guangmo，新人的强势崛起把4强大战彻底改造成颠覆王者的连台好戏。


人太多了

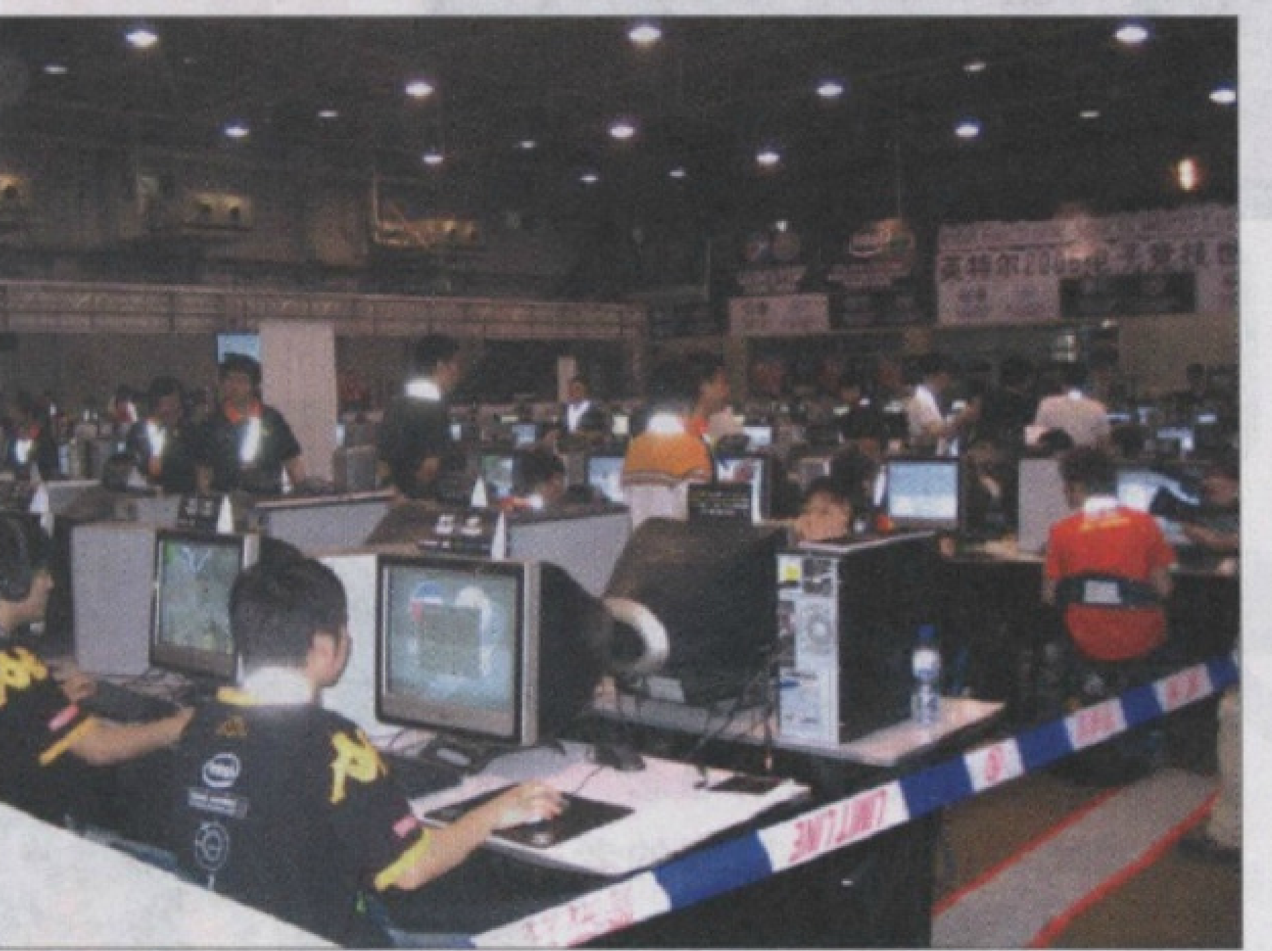
CS比赛的第1场就出现了争议。比赛采用三图两胜制，wNv.gaming和Hacker.9ez首先在de_train遭遇，


观众席上几乎座无虚席

由于ESWC设立了CS女子大师赛，众多女子CS好手为了争夺唯一的入场券展开了巾帼大战。半决赛上最引人注目的比赛当属上海Swan[5]对阵北京Ehonor的比赛。该场比赛几乎可媲美冠军争夺战，但半决赛的性质注定了悲剧英雄的诞生，"离开"使很多选手注定要继续追逐未完成的梦想。晚上20:30比赛开始，记者根本没料到会如此旷日持久，直到深夜23:40，加时，加时，还是加时！比赛变成了意志力的考验，10名女选手的眼睛里燃烧着的已不是能量，而是斗志和对胜利的渴望。空气在整个海淀展览馆已然窒息了，这种执著弥漫在比赛区的每个角落，甚至连其他项目的裁判都过来观看。de_dust2，14局加时赛；de_train，18局加时赛！Ehonor最终以4分的微弱优势晋级决赛，而Swan[5]不幸败北。这场比赛是荣耀之战，是真正的体育竞争，其含义不在于技战术含金量，而在于竞技精神和求胜欲望的完美结合，使比赛过程成为诠释竞技精神的华彩之章。Swan[5]队员悲伤的身影渐渐消失在寂寥的夜幕中，她们和胜者一样，在这一刻理应赢得尊重。而Ehonor在这场比赛中耗尽了体力，在28日的决赛上遗憾地负于Hacker.V。

尽管主办方采用了已修正闪光弹Bug的地图，9ez依然在比赛过程中不可思议地制造了闪光弹Bug效果。结果剩余局数均被判负，极大地打击了士气。大比分领先的wNv.gaming干脆利落地以两个16：3淘汰了对手。E-HomE在上盘首胜NiceZone.PESPI之后，在de_cbble遭遇到对手强悍的反扑，双方争夺之激烈，绝对是巨大的亮点。3#和Laker憋足了劲，和队友一起跟对方周旋，最终以2分优势中盘险胜。NiceZone队员的不甘心全部写在了脸上，赛后很久都没有缓过神来。wNv也轻松拿下了比赛，相比其他队伍，wNv两支战队在大局感和细节处理上都显出了高人一等的水准，几场比赛的进攻战术独立性很强，防守时毫不拖泥带水。这些优势都是建立在与国外强队多次交流的基础之上。郑州赛区出线的SP则与Hakcer.deViL打得难解难分，双方在关键局处理上多次出现判断失误，而在中盘de_cbble的交锋更是如此——两支队伍的防守就像多米诺骨牌，一碰就倒，整个战场就是轮流倾斜的天平，估计连上帝都不知道该把胜利的砝码放在哪一边。最终SP获胜，Hakcer.deViL则以微弱劣势被挡在4强之外。


Swan[5]


比赛区硝烟弥漫

功成瞬间

28日，决战日。此前CS4强的争夺波澜不惊，wNv两支战队如愿会师决赛。E-HomE尽管落败在记者的意料之中，但和wNv.gaming比赛中悬殊的比分还是让人不敢相信。

Suho和Sky也在半决赛中相遇了。"三巨头"的对话向来是魔兽玩家津津乐道的话题。此次比赛Suho已淘汰了xiaoT，能否再次跨越Sky，则成为赛事焦点。TwistedMeadows上，Sky出生在10点位置，Suho在8点位置，近点相邻使得前者的塔攻大战略成为可能，但苏昊速攀3级科技，并将战争古树建立在Sky选择塔攻的要冲。双方的次发英雄都选择了


Ehonor


xiaoT等人踌躇满志


现场的模拟游戏区

娜迦海妖，当Sky带着民兵、狗男女和破法者前来实施塔攻时，战争古树拔地而起，挡住了人族的去路。而苏昊的小鹿和娜迦的冰箭结合战争古树的拦截，迅速瓦解了Sky的塔攻，将比赛拖入常规的MF局面。Sky的大法师在塔攻过程中阵亡，复活后形单影只，而娜迦则在升级过程中惨遭对方偷袭倒地，苏昊拿下了第1局。Sky在TurtleRock扳回一局后，决胜局在TerenasStand展开。这幅地图是苏昊的福地，他之前在这里擒获了兽王xiaoT。本盘其采用的战术也非常大气——面对Sky的塔攻，3棵战争古树拔地而起，对众多农民和卫兵进行拍击！4座箭塔被拆掉之后，战争古树前往Sky的分基地，和已成型的熊德大军一起摧毁了人族的经济。如此豪快的战争场面让玩家热血沸腾，苏昊获胜后兴奋不已，连面颊的汗水都顾不上擦，也许他已知道，只要战胜Sky，后面就是一马平川，冠军非他莫属。

CS决赛成了wNv俱乐部的“内讧”，上盘在de_cbble的比赛异常好看，双方的思路和战术都很清晰，无论进攻或防守，都可圈可点。正如《电竞中国》主编何秋和记者讨论时说过，这两支队的比赛，细节决定成败。wNv.gaming在防守上的文章做得更好，以至于wNv.cn的进攻极为不流畅，tK和Sakula的稳定表现让Perfect等人进攻时吃到了大苦头。wNv.gaming最终再下一城，毫无争议地卫冕成功，拿到了去法国的机票。

“魔兽”决赛在大黑马Sai和苏昊之间展开。“暗夜精灵在2006年夏天才君临中国，实在太晚了点……”（8神经言）两人都是暗夜选手，只不过一个是夺冠专业户，一个则在本次ESWC才“公开亮相”，正式为大家所熟知，算是新星。经受人族天王考验的苏昊终于展现出了王者气质，暗夜大军的灵动和潇洒表露无遗。而且这一次，他脸上的汗水明显比对战Sky时少了。比赛结束后，苏昊看到了人群中的我，只是微微点了点头。


Kappa为本次比赛赞助了服装

我询问Sky对于自己的落败有什么看法，他很直率地说：“战术和细节都没有做好，输了就是输了，没有什么其他原因。”如此勇于面对失误，或许也是高手必须具备的气质吧。至于苏昊，8神经很希望他能像Sky一样，在国际大赛上把荷兰小飞人再扳倒一回。毕竟中国的暗夜和不死选手，面临的外战考验相对要严峻得多。不止Grubby，韩国还有一批鬼王，还有一个Moon……中国在对外的征途中，只有一个Sky是不够的。


Alex'44表情轻松

3天的比赛最终尘埃落定，法兰西的凯旋门在等待中国人的到来。就像2006德国世界杯足球赛一样，那是一个属于英雄的节日。P



冠亚军属于wNv



本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《三国志11》单挑破敌法

■天津 朱文浩



图1：低武力武将仅仅是诱饵，实战中并无作用



图2：单挑胜利，敌将被捕



图3：由于黄权部队仅他一将，他的落马也意味着部队的崩溃



图4：这样的情况下，策略的选用就尤为重要



图5：攻击重视情况下，即使武力稍低都有获胜的可能



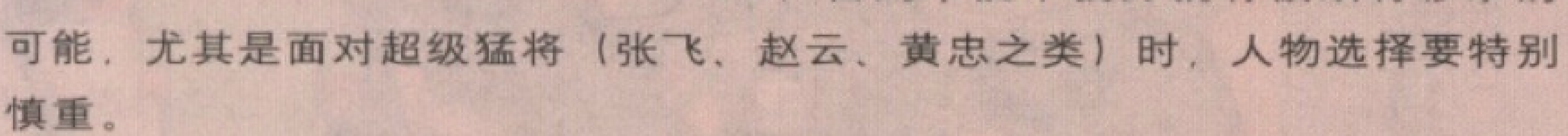
图6：使用必杀技的时机要把握好

在游戏中要想以少胜多并非易事，但我们往往可选择走捷径。今天笔者要说的捷径就是《三国志11》中靠单挑来破敌。也许有人会问：“AI哪里这么容易接受单挑？”的确，电脑AI并不容易接受单挑，但运用一些小技巧是可骗取AI上钩的。

我们知道若是用武力高的武将去挑战武力低的武将，对方是肯定不会答应的（除非是骑兵战法暴击时触发的单挑，没有选择权），但若是用低武力武将去挑战敌人的高武力武将呢？AI便会以为占了便宜而一口答应。不要忘了《三国志11》的单挑系统加入了一项非常实用的功能——“交代”，就是把当前武将替换为同队中的另一武将。利用这一点，我们先用武力低的武将向敌人高武力武将发起挑战（如图1），敌人一般都会派出自己队伍中最强的武将来接受挑战，这时我军再替换成同队的高武力武将（派出军队前要策划好，使替换上来的武将武力高于对方，否则无意义），只要运用好此策略就可轻松击败并抓住敌人武将（如图2），敌部队就因缺少能力高的将领而能力大减（攻击、防御等属性）。如果敌人部队仅有一名武将时则可击溃敌人整支部队（如图3）！这样做也许不能100%击溃敌军，但可从很大程度上削弱敌军的势力，为胜利打下基础。

要实现这一战术，需注意以下几点：

1.我军派出的低武力武将与敌部队最高武力武将之间的武力差值最好不要高过20，否则单挑中我方就有被敌将秒杀的



可能，尤其是面对超级猛将（张飞、赵云、黄忠之类）时，人物选择要特别慎重。

2.我军发起挑战部队的武将数不能高于对方，否则对方即使占有优势也不会答应（AI也懂得车轮战……），所以要骗AI让它以为自己占到了便宜才可成功发起单挑。

3.由于同队武将不可能马上出来交替，所以低武力武将可能要独自撑上一阵，这一阵可能很艰苦，但只要


图7：有的武将运用连续攻击，也可要敌人的命

不落马即可。可适当选择“防御重视”增加防御或“斗志重视”为己方积蓄气力。

4.即使是己方武力高于对方，单挑中的策略应用仍很重要（如图4），此时笔者推荐“攻击重视”（如图5），能有效拉大双方的体力差，当气力值积蓄满后不要立即使用，过早使用可能会导致敌将因体力过低而逃跑（如图6、7），待敌人体力快见底时给予绝杀，可一击奏效。

5.如果上面有一步没有成功，那就S/L吧，这是永远不变的“技巧”……

注：本技巧适用于《三国志11》1.1以上版本。

PES5 挑球技巧浅析

■四川 秦国强


图1


图2


图3

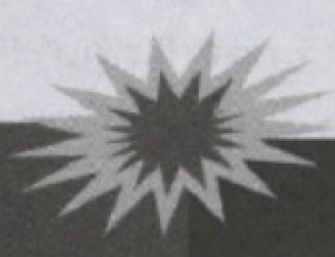
从PES5开始，挑射的成功率开始大幅度降低，那么在PES5中挑射难在什么地方呢？笔者认为惯性的加入让玩家在挑射之前的准备时间减少，不能让球员调整射门的姿势，从而挑不出弧线，成功率自然会降低。下面笔者为大家介绍一下挑射中需要注意的地方，希望能对喜欢挑射的玩家有所帮助。


图4


图5

当你直接面对出击的门将，在准备挑射前，一定要注意惯性的影响，R1的不当使用往往是在浪费机会。首先你需要放开所有按键，利用球员自身的惯性追上并接触皮球（不要再使用R1或方向键），然后按住L1+□挑射（如图1～5）；当然还有一种方法就是在按□后再加R1，同样能挑出较好的弧线球。

另外一种方法同样需要利用惯性，具体操作为：在正面跑向球门时，突然利用R1急停，然后马上松开R1，按住L1+□挑射，这种方法常常能挑出很高的弧度，守门员很难扑到皮球。



《侠盗猎车手——圣安地列斯》用Bug骗子弹

■海南 鬼人


图1


图2

《侠盗猎车手——圣安地列斯》中战斗是很频繁的，武器弹药自然会慢慢耗尽，那么做任务的钱没赚多少就拿去买弹药。笔者最近发现了一个游戏Bug，可以轻松解决这个问题！

游戏中最实用的自然是冲锋枪，冲锋枪弹药则不能少。首先来到武器店（图1），接着进入射击

训练室（图2），在里面不要开枪，直接出来（图3），这时你会发现你的冲锋枪弹药翻倍增长！多用几次弹药则变成无限！这样就不必愁没钱买弹药了！（这种方法只能用于冲锋枪哦）

最后，祝大家玩得开心！

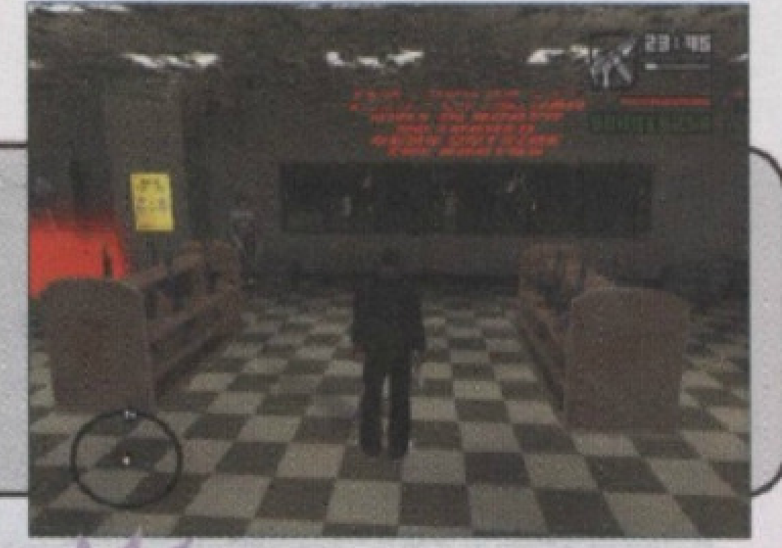


图3

用MOD营造真实的“上古卷轴”世界

■河北 刘立兵

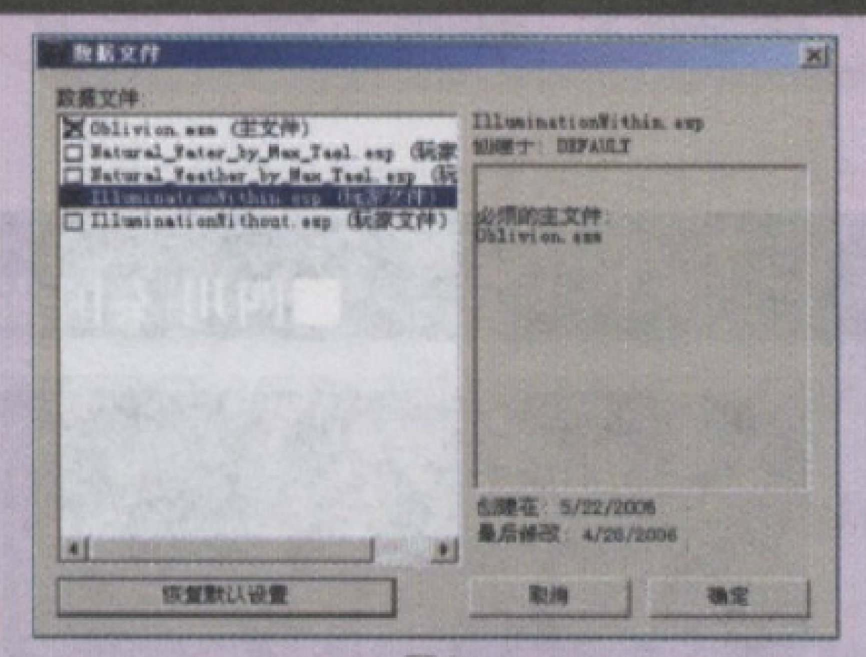


图1

恢宏的RPG巨作《上古卷轴IV》发布已有一段时间了，大家一定沉浸在其中吧。总体来说，游戏中的世界风光还是很美的，但有些地方显得不是很真实。还好，已有国外的玩家特意制作了一些MOD作品，使用它们后，上古的世界将更加接近于现实。下面就让我们动手用MOD美化一下“上古4”吧。

1.原作中晚上的城镇是漆黑一片的，给人的感觉并不真实。我们可使用IlluminationWithin——一个蛮酷的画面增强MOD，让夜晚的窗户透出灯光，对常常深夜才从地洞跋涉回来的人来说，这个MOD制造出来的温馨、回家的感觉真是太令人难以拒绝了。下载地址为http://www.markreedonline.com/files/IlluminationWithin.rar。

安装方法：把解压后的文件夹中的IlluminationWithin.esp、IlluminationWithout.esp和Meshes、Textures文件夹复制到“Oblivion\Data”文件夹下。MOD安装好了，那怎么使用呢？很简单：当执行游戏时，选择数据文件，再选择你想要加入的ESP文件即可（图1）。进入游戏后，你就会发现加载MOD的效果了（图2为原始图，图3为加载MOD图）。



图2



图3

2.“上古4”的世界是非常美的，但如果你没有高端显卡的话，也许只能镜中观花了。好在现在有了改善游戏视觉效果的几个MOD，这样中低端显卡用户也可享受上古世界中美丽的风光了。

首先是Timeslip's Fake HDR MOD。这个MOD可在游戏中生成仿HDR的光照效果。

安装方法：首先从http://timeslip.chorrol.com/current/FakeHDR.7z处下载压缩包。解压后把里面的D3d9.dll复制到你的Oblivion安装目录下；从http://www.filespoint.com/d/7429816/1148256216/fakehdr.fx处下载Fakehdr.fx，把它复制到你的“Oblivion\Data\Shaders\”目录下。

接着是Natural Environments v1.1，一个自然景色MOD，可改善游戏中的天气和水的视觉效果。可从http://dl.qj.net/dl.php?fid=6974处下载，解压后，复制所有的ESP文件到“\Oblivion\Data”目录下，复制Sky文件夹到“\Oblivion\Data\textures”目录下。



图4

最后是Landscape LOD Replacement，这是一个地形置换MOD包。可改善游戏中地形的视觉效果。下载地址是http://oc2x3.fileplanet.com:28900/^150991983/ftp1/042006/1116-landscape_lod_texture_replacement-tessource.zip。解压后，复制Generated文件夹到“\Oblivion\Data\textures”目录下。

加载MOD的方法同上，这里就不多说了。以相同的系统配置进入游戏，加载MOD前后的效果果真不一样（图4为加载MOD前，图5为加载MOD后）。

通过加载这几个MOD，上古世界的景观更加贴近现实了，也更美丽了。各位玩家，是不是心动了？那就快进入美丽而真实的上古世界吧。



图5

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（Heroes of Might and MagicⅤ）光盘补丁

备受关注的《魔法门之英雄无敌Ⅴ》终于面市，应广大“魔法门”Fans的要求，游侠网以最快速度推出相关补丁，目前已推出的有光盘补丁、战役通关档、新增地图包以及7项属性修改器。汉化包正在制作中，敬请期待。

《帝国时代Ⅲ》（Age of EmpiresⅢ）Sean版专业级官方改良完美版简体中文汉化包v2.1版

本版适用于最新的官方v1.07版，根据官方繁体中文版本制作，并且进行了完美改良，汉化质量超越官方版本，成为目前最专业的汉化包。由游侠元老会员Sean制作。

《战争行为》（Act of War Direct Action） v1.06升级档补丁

《美国农场主豪华版》（John Deere Anerican Farmer Deluxe） 光盘补丁

《绵羊拉力冠军赛》（Champion Sheep Rally） 光盘补丁

《古墓丽影——传奇》（Tomb Raider Legend） v1.2升级档补丁

《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（Heroes of Might and MagicⅤ） 战役通关档

《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（Heroes of Might and MagicⅤ） 新增地图包

《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（Heroes of Might and MagicⅤ） 7项属性修改器

《细胞分裂——混沌法则》（Splinter Cell Chaos Theory） v1.05升级档补丁

《战地2——欧洲力量》（Battlefield 2:Euro Force） v1.3升级档补丁

《帝国时代Ⅲ》（Age of EmpiresⅢ） v1.07升级档光盘补丁

《FIFA世界杯2006》（FIFA World Cup 2006）游侠简体中文汉化包v1.2版

本版中包含多国语言切换功能，让大家自由切换想要的语言版本。

《指环王——中土大战Ⅱ》（The Lord of the Rings:The Battle for Middle-EarthⅡ） v1.3升级档光盘补丁

《终极刺客——血钱》（Hitman:Blood Money） 光盘补丁

《闪电战Ⅱ》（BlitzkriegⅡ） v1.5升级档光盘补丁

《幽灵行动——次世代战士》（Ghost Recon:Advanced Warfighter） v1.06升级档光盘补丁

《达芬奇密码》（The Da Vinci Code） 光盘补丁

《盟军敢死队——打击力量》（Commandos:Strike Force） v1.2升级档光盘补丁

《文明4》（Civilization4） v1.61升级档光盘补丁（附带属性修改器1款）

问题交流《上古卷轴Ⅳ——湮没》（四） 客座专家：fly

问：请问有什么方法可延长召唤出来的怪物的时间？

答：先加入法师公会，再一一完成所有城内的法师公会要求的推荐进魔法学院的任务，加入魔法学院后就能自己制造魔法了，当然召唤怪的时间也能自己设定了。

问：我找不到商店里有类似Repair的按钮可补充魔法的，请问要如何补充武器上的魔法呢？

答：你可找魔法公会，每个魔法公会里都有一个可帮你把武器上的魔法充满的人。有颗名为Varla Stone的物品，可在少数的Ayleid Ruins找到，不过价值不菲，我曾在Chorrol的市政大厅得到过一颗。当时是在做Countess老公画像失窃的任务时，趁夜里大家都睡了，而城里的守卫要过一阵子才会巡到大厅。Varla Stone就在面对Countess座位左边的楼梯拐角处的展示箱里，没有上锁哦。不过，虽然可一次补满所有的魔法物品，但使用一次后就消失了，所以最好等超过1000点以上的魔法物品需要补充时再使用。

问：请问如何偷东西而不被抓呢？如何把偷来的东西“合法”地占为已有或卖掉？有收赃物的商人么？

答：在潜行状态下，可对NPC进行偷窃，不过不能偷取NPC当时装备的物品，重量越大的物品越难偷取成功。而且除了任务物品外，任何情况下的偷窃都有成功或失败的可能，就是对方睡觉时也会偷窃失败，相反对方即使注视着你也可能会成功。偷取屋内的物品时分为以下几种情况：

（1）与NPC身处同一建筑但不同区域时可偷窃成功；

（2）与NPC身处同一区域但不同房间（有门），在关门的情况下，偷窃成功；

（3）处于潜行状态下，浮标呈半透明状即表示NPC没有留意你时可偷窃成功。千万别以为NPC在楼上，你在楼下就一定能成功，一定要注意浮标状态。

要卖贼赃要先加入盗贼会公，这是一个任务。随便找个乞丐，亲密度够就问他关于“Gray fox”，选第一个“Work for him”，他就会叫你在Minnight去Imperial City找接头人。

问：有关人物升级的问题。我的人物经验条已满很久了但不升级，需要找特定的NPC么？

答：请去有“被子床铺”的地方睡上一觉，睡完就升级了……



第十二条军规

林晓： 我承认最近对稿件越来越挑剔了，为了给你们一些真正可以看的东西，的确是要花费时间来选择，并且我这个老好人也被逼着学习拒绝——从各种途径递送过来的人情稿和关系稿，不行的就是不行啊。下面的这篇小说是某个称呼我为林哥的家伙扔在我信箱里的，尽管我对这种称呼非常不满，但我仍然饶有趣味地阅读了小说，并且决定把它送给你们——这是一篇视角独特有想法有生活有趣味的小说，当然叙事上还有些幼稚流于肤浅，但是个很好的胚子，建议作者以此为基础再扩展内容。小说名字模仿美国黑色幽默的代表作《第二十二条军规》。所谓"第二十二条军规"，其实并不存在，但每个人都认为它存在。因而这篇《第十二条军规》中，也有一条并不存在的"第十二条军规"。那究竟是什么呢？读过下文，自有分晓。啊，对了，还得加句声明：本文纯属虚构，如有雷同，绝对巧合。

注：
1.SF：私人网络游戏服务器，常常被称为私服。
2.F：网络游戏服务器。
3.GM：Game Master，网络游戏管理员。
3.RY：人妖，指游戏中人物与现实人物性别颠倒的网游玩家。

■山东 june for you

SF一共有3个GM：老虎、阿萨和我。

SF首次开机前半小时，老虎在论坛里惴惴不安地发帖，谆谆教导我们应该注意哪些事项。老虎发的GM行为规定一共11条：

1.GM不参与玩家游戏，不赠送任何东西给玩家，不以任何形式向玩家索要物品。

2.GM在线时，要公告让玩家知道自己在线，不使用广播频道聊天和发无用的信息。

3.GM在回答玩家问题时，要礼貌周到，时刻牢记自己的职责，用以规范自己的行为。

4.绝对禁止以任何借口和玩家发生争执，凡事以理服人，好言相劝。

5.对违反规定的玩家，进行警告，公告全F；处理任何玩家时，都要公告全F人知道。

6.不得以任何理由对提意见的玩家进行报复或者其他不道德行为，不得侮辱玩家。

7.对于无理取闹的玩家，在警告后不听的，可踢其下线；情节严重者，向管理员汇报处理。

8.除了活动或测试，其他时间内，GM不得在首都召唤怪物，以免造成混乱。

9.对于论坛上公告过，或者已经多次说明的问题，可以不予理会，请玩家自己多用心。

10.对待挂机者，态度要坚决。一经发现，立刻通知全F，封号。

11.GM不可以带玩家练级，不可以使用指令对玩家进行任何形式和属性上的改变。

看了这些条令后，我摇头，左手放到嘴边，用食指去揉搓鼻子和上嘴唇之间的胡青，开始考虑这些条令的可行性。正在我苦思冥想怎么搞个笑捣个乱的时候，QQ上老虎告诉我，SF是打算长开的，所以希望我能尽职尽责，不要意气用事。然后，老虎很矫情地学着所有教育过我的人说了一大通什么什么人要长大啦、要有理想抱负啊、要学会关心别人啊之类的大道理，最后自己都说不下去了，嚷嚷开F，不扯淡了。

SF开始的几天很平静顺利，来的都是朋友或者以前在各个SF混过的玩家。SF的脚本大概都差不多，大家对环境还是很熟悉的，偶尔会有人问我手刃哪里卖，有没有转生这些问题，我都认真地回答了。

当一个社会的道德责任感达到了某种共识的程度，管理实际上是多余的。我们的SF就是这样，没有捣乱的人，没有在家中闹够了找GM撒娇的叛逆少年，不需要太多的管理，所以我就是闲人一个。

老话总是发人深思，对此我深信不疑，比如有一句叫做："饱暖思淫欲"——实在有理得就好像地球是圆的一样。SF开到第8天"闲人"出现了：不是在广场中间不停地抚摸一个雌性NPC，然后全F都知道XXX是个色狼（那个NPC会公告全F），就是在小喇叭里不停广播，打上N多的数字1，然后说一句"对不起，练练嗓子"。对于这种动脑子捣乱的我总是从轻处理，不过一旦有人无聊地乱弹琴我就不放过了，轻则封言5分钟，重则直接弄成哑巴。

除了这些讨厌的家伙之外再也没什么别的人了，偶尔会有人骂GM。如果是没事找事的，我就隐身上去给他一下；如果是和GM发生了什么矛盾或者误会，那么我就会问清楚，毕竟咱要以理服人。

服务器正常运行了半个月后，进来的新人越来越多，我的工作量也逐渐加大，需要不停地回复问题。当过父母的都知道，你把孩子惯坏了他们就喜欢整天提要求，到时候你不答应也不行。ONS恰巧就在这个时候现身，显然她是个新手，因为她什么都不知道。不过我知道这是一个很聪明的女孩（大概是女孩，要不就



插图 胖兔子粥粥

是资深RY）。我觉得她应该也是个消费的好手，很会合理利用自己的权利，一看就知道久经沙场。我这种买东西从来不讲价的人岂是她的对手，过不了一会儿就会变成她的俘虏。这时我想起了七里香。七里香的话语不就是“我是你的俘虏么？”

我告诉她做这做那，去这去那，打这打那。然后听她一口一个“哥哥”，真叫得我浑身上下那个舒服。

关F时她像口香糖样黏着我，以至于我让老虎延时了5分钟。在这5分钟里，她问了我那么多问题我都记不清了，只记得她重复地问我“明天还会看见你么？”

我回答“可以”，她又问一遍“真的么？”我觉得她的年龄大概不会超过17岁，这让我有一种罪恶感，想起了《七宗罪》里面玛门的贪婪和阿似墨德的欲望。

按照弗洛伊德的理论，梦是愿望的达成。我觉得那天夜里，梦见我回到我的母校和一个女孩在一起的事情是很合乎情理的。

这天晚上SF早开了30分钟。我承认自己身上有一点点花痴的特质，喜欢追求所谓的戏剧化情节和浪漫的邂逅，我等待着ONS。

ONS没有让我失望，在SF正常的开F时间之前就进入了游戏。令人高兴的是，她进来的第一件事情就是叫我，这让人很亢奋。

后面的一段时间我扮演护花使者的角色，跟在她后面看她练级。偶尔出现危险情况就拔刀相助，上去给某个怪物来上一刀——没有不死的。陪她这么练了几天，她迅速练到了顶级。我又想起那句“饱暖思淫欲”的名言。果然不出古人所料，她决定找个宠物养养，并且问我什么宠物最可爱。我说波利就不错，但是她说不气派，她要又可爱又气派的。我说女鬼不错，她说女鬼不稀罕，她要又可爱又气派又稀少的。我说小巴风特不错，她问我那是什么。我说就是巴风特的儿子，她问巴风特是什么。我说是老大，她说我养巴风特行不行？其实SF已经开了允许养Boss的脚本，但是我告诉她不可以，于是她决定养一个小巴风特。我告诉她去Boss A区就有得抓，她去了，死了，回来坐着，呜呜地哭……

我最害怕女孩子哭，虽然不知道是真哭还是假哭，但总是喜欢怜香惜玉，所以就让她去了一个人烟稀少的地方（朋友别往歪处想）。我对她说你准备好了，一会我放一只小巴风特出来，你赶快抓。她“嗯”了一声，我放了一只小巴风特，然后等着她抓。她对我说她没有道具，我当场晕厥，然后上前杀死小巴风特让她回城买道具。她说麻烦，我开始觉得不是回城麻烦而是这个女孩麻烦了。怎么像政治问题呢？她问我不是可以制造道具么？我说是。她说帮我造一个抓宠的道具不就行了。我说GM有规定，不能送别人东西。她说规则不是人定的么？我说是。她说既然是人定的，那么人也可以改不是么？我说这可不是我定的。她说你不是GM么？我说是。她说那么你不可以改么？我说这个不好弄。她说没骨气。我最讨厌别人激将我，于是找到道具代码给她造了一个丢了出去。她捡起来说了声“谢谢”，我丢下一只小巴风特就走了。

不讲理的女人是很烦，很烦的女人更是烦，和你没什么关系又弄得很亲近的很烦的女人是最烦的。我决定不再搭理ONS。但ONS对我说如果我再不理她，她就告诉全F这里有个GM营私舞弊。我顿时觉得威胁真是一种杀人工具……

说不过ONS，我只能作她的俘虏，以后的日子里我做的很多事情都违反了那11条规定。比如说我几乎把所有的道具都送了一遍；比如说为了陪她，我上线的时候没有公告全F，而且选择了一个人少的瞬间，对着全F说ONS最美；比如说ONS做了一些出格的事情，我都没有公告全F；比如说我经常招怪，以方便她练级；比如说我改变了她的属性，让她学会了2个职业的魔法；比如说在PK的时候，看她快死了就上去帮她一把；比如……这些事情老虎都知道，但他不说我什么，只是让我好自为之。我Q了老虎。

我：老虎，你说我这算是做什么？

老虎：和我做对。

我：你说她什么都有了，她不腻么，玩游戏还有什么意思。

老虎：游戏本来就因无聊而玩的。

我：那么我觉得她更无聊了，她为什么还来游戏。

老虎：你不是她，你怎么知道她无聊。

我：不和你玩庄子的游戏。

老虎：她不走就有她的理由。

我：什么理由？

老虎：……

我觉得和老虎说话根本就没有什么用，因为这个家伙根本就一个废话篓子。我进入游戏，决定和ONS聊一聊。

我：你什么都玩过了，为什么还在游戏里面呆着？

ONS：为什么不能？

我：可是还有什么意思？

ONS：你怎么知道我在这里没有意思？

我：我不知道，当我玩游戏玩到这个程度就觉得没意思了。

ONS：那是因为你玩的是游戏，一个人玩越玩越孤单。

我：那么你……

ONS：一定要问清楚，你就那么笨么？

其实我知道，但是不确定。我觉得她之所以在这里也许是因为我，也许是因为有一个会关心会爱别人、能在网络里找到真实感的人存在，她就会去依赖，也许我就是这种人。

我：爱我么？

ONS：想爱，但是不敢爱。

我：为什么？

ONS：缥缈的东西会在风来的时候吹散。

我：风去了还会聚起来……

ONS：这不是我们能决定的。

我：让我爱你吧……

ONS：这是你的事情。

我：让我们相爱吧……

ONS：让我想想好么？

说完，ONS就下线了。我联系不到她，也不觉得需要多么认真。这大概是我生活在水里所要扑起的一朵水花，也许只是我游过一个海湾的标志，一幅见过或者见不见过都不会对我有什么影响的过时画面，一出戏，一个梦，一场风花雪月……

ONS再次上线的时候问我会爱她吗？我说会。她问会多久，我说像你爱我那么久。她怀疑我没有察觉是在玩游戏。我说没有，游戏也是一种真实的生活。

她沉默了几秒钟，然后说：我们现在结婚好么？

我问老虎GM能不能结婚，老虎说可以。于是我公告全F，让大家都参加我们的婚礼。很多人聚在会堂。我们一起步入其中，步伐默契，表情愉快。ONS对我说这个比较保险，因为游戏里面没有离婚。我笑笑。

往后的日子就是重复着激情，然后把“火”磨灭。打情骂俏逗她开心，我乐此不疲。可有时候停下来，一个人的时候我会想，我这是在做什么？我做这个能得到什么？那时间我能换到什么？

也许什么都没有，那我到底在做什么？

谁知道呢……

我和ONS就那么在游戏里面来来回回，生活像是在直线上行走，没有风景。我开始觉得有点疲倦，有点厌烦，有点不情愿去做；我想休息，想做点别的。

我对ONS说，我想离开游戏几天，不想骗你说我去做什么事情，只是觉得有点厌倦，想停下来休息一下。

ONS：不爱我了么？

我：爱，只是爱也会累。

ONS：累，那就结束吧？

我：为什么？

ONS：不要做让自己不开心的事情。

我：等我回来好么？

ONS：好。

往后的日子我都在，只是隐身什么都不做。我看见ONS坐在中央城里也什么都不做，我就坐在她的旁边，就那么坐着。

我不是一个追求浪漫的人，虽然是学中文的，可怎么也没有浪漫的气质。小时候受到王朔和王小波两位调侃大师的教育，痞子和流氓成了我双重职业，只是很NB地在前面加上文化的点缀。我是文化流氓，不过不出名。所以我不知道该怎么浪漫，我不知道我是不是应该突然出现，然后把所有的人都踢下线只和ONS一个人说我爱她。到现在，就连我到底是不是爱她都说不清楚。这倒不是说我爱上她了，然后不知道现在是不是不爱。我是说我本来不爱她，不知道现在是不是爱。

就那么坐着，似乎在等待，等待ONS问我是不是你，等待ONS说无论如何我就是很想你，可是什么都没有。没有就没有吧，反正我都不知道是不是爱她。

就那么坐了几天，后来干脆就坐着。我也不看电脑，关掉显示器，打开音乐，声音放到最小，只有一个人可以听见。倒不是怕凌晨吵到邻居，只是太大了也没有用，我开始觉得自己适合学科学而不是艺术类。怎么感觉像是痞子蔡的新作。

分开的第5天下午。

服务器没有开，QQ上空荡荡的；论坛登录不上去，不停地刷新也没有用。时间打盹了，流得很慢。一声尖叫打破了宁静，老虎对我说SF被黑了。我没有反应过来就“哦”了一声，反应过来之后才问后果是什么。老虎说，后果就是那个SF的资料都没了，要弄就要重新开始，大家心血都没了，而且要换IP想把人都找回来是不可能了，除非相互传话。我“哦”了一声说，慢慢来。

老虎从那之后就开始忙活，不是很累的事情，只是大家情绪都不高。在QQ上互相传新的IP，希望能把人都找回来。

SF重新开张得很顺利，大家也没有因为重新练级什么的感到厌倦而放弃游戏，似乎玩游戏已经不是一个人玩，玩的已经不是游戏，或者说不是在玩，而是在享受，享受生命、享受与人为乐的快活。我终于知道ONS为什么没有离开，我也知道为什么很多人都没有离开。可新的问题是，ONS，你能不能回来？

每隔10分钟我就看一下在线的名单，没有、没有…… 我对全F公告，问大家有没有人能找到ONS，有谁知道她的QQ，有没有？

大家都说没有，大家都说不认识，大家知道的只是GM和ONS结婚。没有一个人认识ONS，ONS没有一个朋友，或者说，ONS只有我。一种秋风扫落叶的悲凉袭来，我招架不住，终于病了。

病了，还是累了？我不知道，从那以后我就没有进过SF。我告诉老虎，如果他看见ONS就告诉我，可是一直没有结果。

直到后来我看见一个台湾人写的作品里面出现了“ONS”这个词，我才知道它的意思。到底是游戏还是生活，到底是真实还是虚幻，到底是远在天边还是近在眼前，我不知道，什么都不知道……

想起那11条“军规”，我知道，第12条也许就是不要把ONS看得太重……

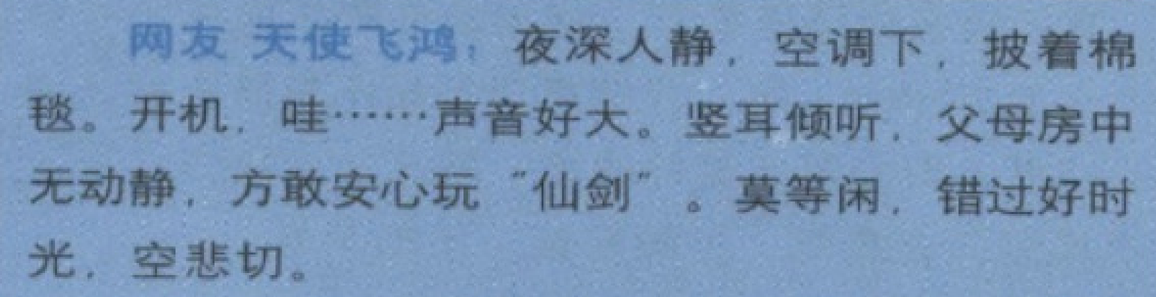
插图 胖兔子粥粥

悠游年代

■晶合实验室 拍砖者冰河
漫画作者 @masicblack

你还记得自己是什么时候开始玩游戏的么？你还记得那些漫长却又似乎快速飘过的日子么？《大航海时代》《大富翁》《仙剑奇侠传》《英雄无敌 II》……那个时候的游戏并不华丽，可是却给了我们比现在更多的欢乐。10年之后，当我们在MC、在BWL、在阿拉希盆地里每天无聊而紧张地盯着屏幕，生怕一点失误就团扑或被人夺了旗帜，连个厕所都不敢去的时候。那种端着茶，捧碗面，看着小船在海面上漂流，看着孙小美买房置地的悠闲日子，再也不会有了……

谈谈你曾经经历的“悠游年代”吧。也许你现在已经不悠闲了，不过还好，我们还有回忆，至少我们曾经悠闲地游戏过。



网友 天使飞鸿：夜深人静，空调下，披着棉毯。开机，哇……声音好大。竖耳倾听，父母房中无动静，方敢安心玩“仙剑”。莫等闲，错过好时光，空悲切。

期中考，挂红灯。父亲批，母亲斗。没收PC机，奋发图强。壮志饥餐方便面，笑谈渴饮自来水。待将来，大学毕业后，任奔腾。

不要笑哦，这是1995年还是初中生的我，写在周记上的。是我当时的真实写照，被同学们好生笑话了一回。

尽管当时条件恶劣，父母坚决不让我打游戏。但凌晨爬起来偷偷玩游戏的那段时光的确是最快乐的，至今还很回味那种感觉。

PS：未成年人请勿重蹈覆辙！

冰河砖曰：写得不错，真实地描述了一个“沉迷少年”从堕落到回归的过程。不过……这“方便面＋自来水”的修炼也太过分了，身体重要啊！

网友 阿席达卡：

1994年第一次接触电脑，却在1998年才开始玩电脑游戏，呵呵。当时真的是只在学，而不是玩。

1997年有了自己的第一台电脑，可能是为玩游戏的开端埋下伏笔吧。那时候玩的是《三国志6》，指挥大军南征北战，怎一个“爽”字了得！

《大富翁4》——永远也忘不了它带给我的欢乐。用各种方法赚钱、恶搞对手，跟几个同学在一起抢一个鼠标……不知道为什么那时候就是很开心，可是现在玩游戏再也没有那种心情了。

1999年，游戏改变我人生的一年。

《轩辕剑叁》，在很多人眼里并不是超级经典，可它却改变了我的人生。当时学习成绩不好，在家里也不顺心，正处在一个迷茫期。这时同学拿给我他爸爸从杭州带回的《轩辕剑叁》，他还没玩就借给了我，所以我当时很感动。玩过之后我发现，自己是多么渺小，看着主人公赛特一步步成长，对理想永不放弃的那股劲儿，深深地触动了我。我真的是从那时开始努力学习，并以一颗热忱的心去对待生活的。总之，《轩辕剑叁》把我带出了人生的低谷。

冰河砖曰：每个玩家心中都有一个“轩辕剑叁”……别对我呕吐哇。阿席达卡努力学习，有更多好游戏等着你呢。

网友 如此沉默：

以与老爸联手玩魂斗罗双截龙为荣　以多年没再这样度过为耻
以发小和亲妹一起玩大富翁为荣　以她们合伙让我破产为耻
以不用攻略打穿盟军敢死队为荣　以响警报用密技过关为耻
以一周打穿移植生化危机2为荣　以不懂英文解密靠蒙为耻
以后院服务器混战排前几名为荣　以玩个CS还用作弊器为耻
以玩过仙剑没入迷那么神经为荣　以都用XP了还用DOS为耻
以玩网络游戏而没沉迷进去为荣　以用XX换装备起色心为耻
以游戏不是人生人生别游戏为荣　以为凑字数绞尽脑汁为耻

凡是玩游戏的成年人都还有一颗童心，我很欣慰，从侧面证明了我还年轻。

那时候多羡慕抱着PS的玩家，我玩的第一个游戏是移植后的“生化2”。一周啊，边查字典边玩。有比我更牛的，我的一个朋友为了玩游戏而专门上外面学日文，高中毕业时凡是日文游戏都是他给我翻译的。

冰河砖曰：为了玩游戏学英文是很多人都经历过的事情，不过这学日文的么……就比较少见了。

网友 雨竹： 初中那会忘了是听谁说的南梁坡那边有个游戏厅，还真让我给找着了，不大的房间里摆着6台索尼PS游戏机。由一开始的放假去玩，到后来逃课去玩，最严重时曾经逃课2个月之久。如果不是班主任找到家里来，家里大人还都被我蒙在鼓里呢。由于2个多月没去上课，落下的功课太多以及严重违反校规，校长要求我退学或转学。当时妈妈是含着泪求校长，那会的我就像被雷击中了一样难受。经过学校仔细研究决定不开除我，妈妈才算是回过神来。那段时间里老师经常找我谈话，问寒问暖。妈妈也是送我上学、接我放学，一直接送到期末考试结束。

初三时妈妈给我买了一台PS游戏机，让我在家里玩。就这样我的初中生活结束了，步入了高中。高一到高三那几年，也只是偶尔玩玩妈妈为我买的那台PS。

高中毕业后我考取了我市一所重点大学，现在的我早已把那台PS封存了——因为家中添置了PC。

现在我已经大三了，马上就要面临找工作。现在的我可以在电脑上玩到比以前更好玩、画面更精美的游戏，可是现在的我已经明白了游戏与生活的关系，学会了珍惜时间，更加明白了知识的重要性。最关键的是妈妈的一片苦心。现在想想当时的我，真是禽兽不如，伤透了妈妈的心！

冰河砖曰： 我就想抽你啊！让父母为你那么操心。今后一定要好好报答他们啊。毕竟，游戏不是生活的全部。作为一个学生，你的首要任务是学习，竟然逃学……实在是不应该！

网友 anmi： 和大多数人一样，我的游戏时代是从红白机开始的。

记得小时候和老爸玩红白机，趁老妈上夜班时我们俩玩《赤色兵团》通宵战斗，等到天亮了听到老妈开门的声音赶快收拾机器假装睡觉，现在回想起来真的是一种乐趣。那个时候经常和同学还有亲戚家的孩子一起，大家或配合或对战的纯粹的喜悦是现在无论如何也找不回来的。

上六年级的时候PC出现了，在老妈单位见到有人玩一个过关游戏，一个阿拉伯小人救公主的故事。于是兴趣转移到了PC机。

后来上了初中，我也成了班里第一批有自己电脑的人，感觉很幸运。接触的第一款游戏是《大航海时代外传》。当时还是用3″盘为载体安装的，一下就迷上了，每天抱着地理课的参考地图册对照着玩，真是寓教于乐啊。后来又从同学那儿找来《大富翁3》《仙剑奇侠传》等经典游戏，用老师和父母的话讲就是沉迷于游戏、不思进取玩物丧志了……

上高中之后就不能算是“悠游时代”了，娱乐慢慢成了奢望，只有趁着节假日打开电脑小过一把瘾。在我的印象里，这之后除了“暗黑”系列和“实况足球”系列外，就没有我特别喜欢的游戏了。也许是因为随着年龄的增长，慢慢对游戏失去了兴趣的原因吧。这应该是一种悲哀，曾经的心态找不回来了，我坐在电脑前，再也无法重拾当年“悠然自得”的那种感觉……

网友 秋水夕阳：

悠闲地在战场里捣乱，悠闲地在PVE服练小号做任务，悠闲地去参加Raid。啊，我的意思不是不拿队友当人看，抱着参观的态度，安心万年替补的命，隔三岔五地去一次。一到晚上11点请假回去睡觉，不图装备，不图荣誉……

悠闲在于态度，态度决定游戏。

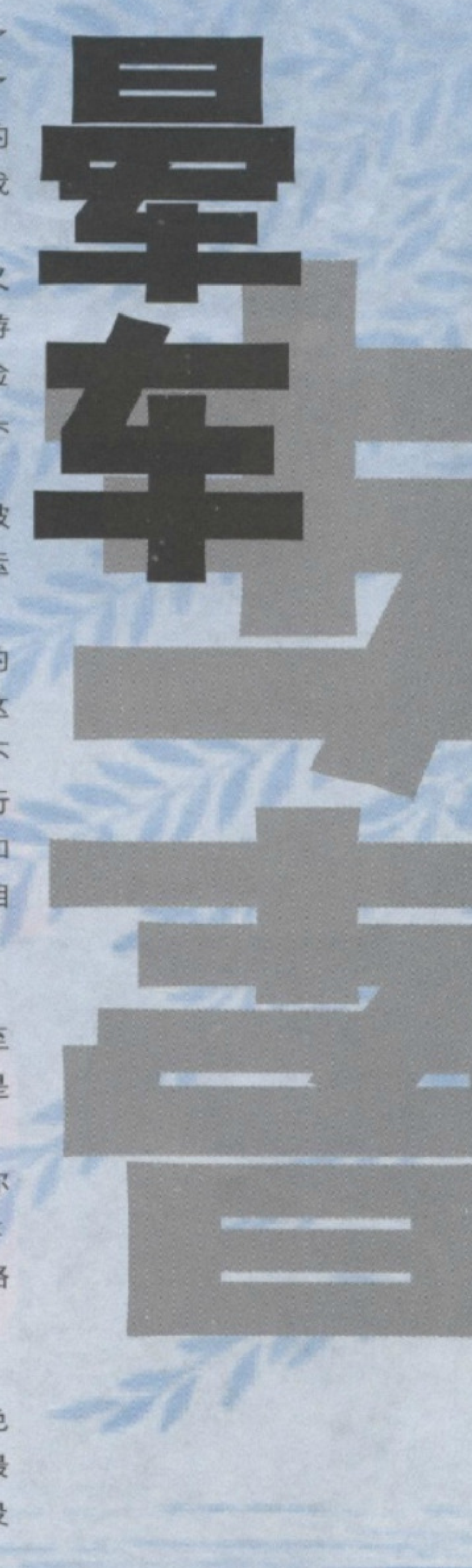
网友 熊猫王： 啊，当年……当年我是看着我舅打《魂斗罗》认识游戏的。

初中那会儿我像野小子一样，跟着弟兄们玩所有你们耳熟能详的经典PC Game：《仙剑奇侠传》《大富翁》《新绝代双骄》……为月如哭，为金贝贝笑。也就是那时候，我开始喜欢上了RPG。高中时，哥们儿教我打《暗黑破坏神》《星际争霸》，不过我不使用作弊模式就赢不了……打闹疯癫的年代，知心的朋友凑在一处，做什么也开心。游戏是我们快乐的载体。他们告诉我，《轩辕剑》非常好玩，过生日时当礼物送我。他们给我推荐，《樱花大战》适合我玩，于是找来，一见倾心。我玩游戏，一直保持着最初相遇时的新鲜感，睁大眼睛，等着欣赏，它会给我带来什么感动？惊奇？于是一直追随着“仙剑”系列、“轩辕剑”系列、“樱花”系列的脚步……如今，在“山口山”和《魔兽争霸》时，一样水准很烂，一样被臭小子们嘲笑，猎奇的心总也没有放下。因为一直活得很开心，游戏也总显得特可爱。

我的悠游时代，从没有结束。我愿它持续下去，不要……不要改变。

冰河砖曰： 看看这3个人的态度，泾渭分明。anmi同学回顾往事感慨万千，后院老油条秋水夕阳精辟地给出了答案，不过私下更羡慕天真可爱的熊猫王的心态。这才是真正的游戏者，你应该去E3享受一下啊。

冰河的总结砖： 发言的同学真多啊，不过不知道为什么，游戏、逃课、让父母操心总是联系在一起，只有少数人能与家人一起享受游戏的快乐。是游戏本身就是为青少年设计的么？不，是我们因为游戏而忽视了与家人的沟通。也许我们已经长大，不再象过去那样依赖父母的臂膀，会为了更多现实的利益操心奔走，而曾经的悠闲年代也逐渐离我们远去。有时间的时候，不妨放下那些得失，与父母朋友一起选择一款简单的游戏，或许你会找回已经失去很久的那种感觉。P



我有个很奇怪的毛病：晕车。很多人都晕车，这有什么奇怪呢？多数人晕车都是吃了东西后，上车会有强烈的呕吐欲，我是只有空着肚子没吃饭上车才有。如果上车之前吃了东西，反而会一路平安。有人说“你这不是晕车，你这是饿的……”好吧，我承认我吃的东西的确不多。不过从身材来说，我没有节食的必要；相反，像猪一样一天6顿饭倒是我的梦想。当然，计划归计划，吃不下也没办法。

下班时一张最新游戏流行排行榜单飘到了我手中，于是我在路上边走边看。渐渐地又有了那种昏昏然要呕吐的感觉。这是为什么呢？因为其中有2款正是我最近沉迷的赛车游戏。虽然本人不会开车，但是在游戏里也不怕违反什么交通规则，于是就冒着晕车的危险四处乱撞。既然其中有自己感兴趣的游戏，我就像个民工样蹲在路边，仔细审视这让人头晕的榜单。

网络游戏是一个非常热闹的市场，几乎每个月都有新游戏展开测试或者推广，可是被玩家所接受的游戏显然并不多。从榜单上就可以看到，除了排名第一的《魔兽世界》是运营刚一年的游戏外，其余的游戏历史基本都在一年以上。其中比较老的《大话西游 II》《魔力宝贝》已可说是爷爷辈的作品了，从画面和内容上来说，同在榜单却排名其后的《天堂 II》《天骄 II》显然都比它们先进不少，可就是有很多人念旧，不离不弃。显然这已经超出游戏范畴，而是一种情结了。就像《星际争霸》已经从榜单中消失，很多人也不会再经常玩这款游戏，可是一说到“星际”，他们的眼睛就会亮起来。因为“星际”流行的时候，正是他们青春灿烂的时光，“星际”和他们的青春是联系在一起的。“大话”和“魔力”显然也是如此。与其说他们喜欢这款游戏，不如说他们在留恋自己的青春。我相信，许多年以后，同样也会有很多人在更绚丽、更先进的网络游戏中，粲然怀念“剑网”“梦幻”，以及他们在里面经历的那些日子。

值得高兴的是，在这张榜单中，中国自主开发的游戏占据了大多数。这是件好事，至少说明我们的游戏产业还有一些竞争力。不过，对于现在网络游戏过于单一的模式实在是深有……呕吐感。打怪升级搞装备然后群P的模式，把网络游戏从“体验梦想中的感觉”变成了和现实一样残酷虚拟的环境。你想做个大侠么？好，我们可以实现你的梦想，请你拿到××××个装备，升级到○○○○级，就可以天下无敌了。为此，你需要付出×○×○张点卡，或者○×○×元人民币。拜托，有了那么牛的装备和级别，独孤九剑还有活路么？怎么也打不过机关枪啊？所以，玩网络游戏，最后就是破碎你的大侠之梦。

还是单机游戏好，排名第一的《极品飞车——无间追踪》是我一直推崇的赛车游戏。玩这个系列的游戏时，我总会想起罗大佑的那首“飞车飞车在高速公路”，那种趁着夜色在公路上飞驰，把所有烦恼和压抑全部抛在身后的感觉，几乎和现实中相差无几。而且最重要的是，不用怕被抄罚单，也不用心疼狂烧的汽油。当然，如果能够调整车辆外观设置，在车屁股上贴个“新手”“没刹车”之类的告示就更好了。

《侠盗猎车手——圣安地列斯》我也玩了一下。这个游戏充分让人满足了高油价条件下避免交通问题的各种欲望。就是“借”别人的车开，当然也不操心汽油，更不用担心违反交通规则。预计在油价持续上涨的情况下，其排名还会继续走高（该作品内容有暴力成分，未成年人请自觉不要尝试。不过成年人的选择不用我们指导）。

《职业进化足球》，这款游戏我没玩过。不过世界杯就在眼前，足球游戏发热也是正常的。只是为什么不是FIFA呢？我一直玩那个。可能是现在的玩家也进化了，仅仅自己进行比赛不过瘾，还想尝试一下当阿布拉西莫维奇的感觉。



“信长”和“三国”是光荣的两个当家作品，出来之后我都尝试了一下。感觉很不错，没有特别出色的地方，却也保持了一贯水准。节奏比较慢，而且很有趣，用来消磨时间非常好，至少不像网络游戏那样需要天天上线。名列榜单之上，显然说明玩家也认可了光荣的水准。遗憾的是，这么多年，我们自己始终没有一款好的三国游戏。

坦白地说，单机游戏比网络游戏让人失望。为什么呢？尽管有好作品，但是已经没有国产游戏的影子了。或者说：单机游戏市场，开除了中国人。这是个残酷的事实，让人心酸，但又不得不接受。过去我们还能面对国产作品呕吐，现在连个呕吐的对象都没有了。

好啦，天越来越晚了，我这模样蹲在路边容易被查暂住证，还是早点回家吧。看到榜单上有《文明IV》，还没有尝试过呢，不妨晚上玩一下。P

■晶合实验室 呕吐的民工冰河

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2471票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.大话西游II	1820票	网易	2002年	网易	○
3.泡泡堂	1699票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
4.梦幻西游	1450票	网易	2003年	网易	↑
5魔力宝贝	1411票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
6.天堂II	1221票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
7.天骄II	1197票	目标在线	2005年	目标在线	↑
8.仙境传说Online	984票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
9.剑侠情缘网络版	963票	西山居	2003年	金山公司	↓
10.轩辕剑网络版	816票	大宇	2003年	网星	↓



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.极品飞车——无间追踪	1588票	EA	2005年	9	○
2.信长之野望——革新	1561票	KOEI	2005年	8.5	○
3.侠盗猎车手——圣安地列斯	1543票	Rockstar Games	2005年	9	○
4.职业进化足球5	1469票	Konami	2005年	8.5	○
5.三国志11	1458票	KOEI	2006年	8.8	↑
6.英雄萨姆2	1374票	Croteam	2005年	8.5	↓
7.黑与白2	1188票	Lionhead Studios	2005年	8	↓
8.神鬼寓言——失落之章	945票	Lionhead Studios	2005年	8	↓
9.文明IV	880票	Firaxis Games	2005年	8.5	○
10.神偷3（中文版）	708票	Ion Storm	2005年	8	○



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
实况足球	
街头篮球	
CS	
劲舞团	
劲乐团	
魔兽争霸III——冰封王座	
梦幻西游	
QQ幻想	
梦幻国度	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>）成都：地平线网吧、超霸网络、同创网吧、骄子之家网吧；上海：东方网点兰溪店、东方网点沪西店、东方网点新村店、强强网吧、宝盛网吧；郑州：环宇网吧、好时光网吧、紫葡萄网吧；西安：天想网吧

（101～300台电脑之间规模）上海：东方网点龙华店、东方网点虹桥店、东方网点国权店、极点网吧；西安：雁塔路网际快车网吧、新视觉网吧、红树林（交大分店）网吧；北京：网上游网络沙龙；郑州：馨怡网吧、E齐来吧

（301～600台电脑之间规模）西安：小蚂蚁网络连锁丈八北路店、红树林网吧连锁；上海：东方网点徐汇店；郑州：梦情网络

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

无敌配置即将普及？

· 集成2.5亿以上晶体管的多核心CPU
· RXS高达1.8TFLOPS的浮点性能
· 1920×1080P HDTV输出
· 蓝光或HD-DVD驱动器
· 对应大型网络游戏
· 动作感应机能
· 还有……

在微软、索尼和任天堂的竞争下，新一代的游戏机已经远超当前PC的游戏性能，价格却低于中档PC！
了解新一代游戏机平台精彩！就在levelup.cn……

www.levelup.cn
专业的游戏机资讯站



天下玩友是一家

在就了解Xbox360，PlayStation3 和 Wii……

硕推荐使用Microsoft® Windows®XP Professional



华硕品质·坚若磐石

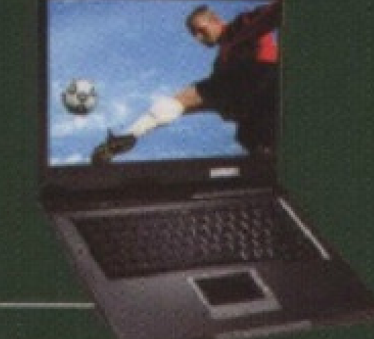
华硕笔记本双倍强悍效能

刷新你的游戏体验

1P

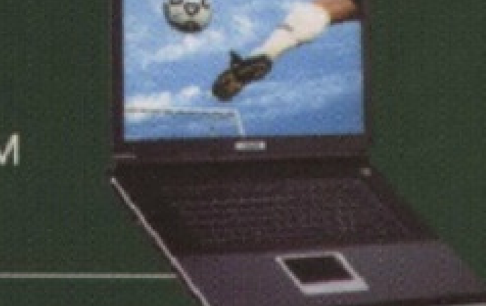
2P

要做游戏超级玩家，需要超凡平台强悍支持，才能体验无穷精彩刺激。华硕A6、A7、A8系列笔记本电脑，基于全新AMD 双核炫龙™64 移动计算技术，效能升级超乎想象，内置独立显卡，动感画面清晰呈现，翻倍游戏快感，给你前所未有的全新震撼体验！



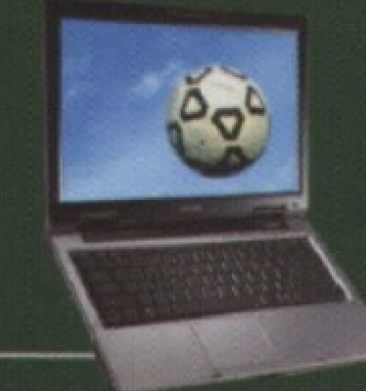
SUS华硕A6T／A6M

- 新一代AMD 双核炫龙™64 移动计算技术
- 内建NV GeForce GO 7600超级独立显卡+256MB显存(A6Tm)/NV GeForce GO 7300独立显卡+128MB显存（A6Tc），卓越的3D处理效能！
- 内建130万像素摄像头、高品质麦克风
- 内建DVI数字接口，可直接连接数字显示设备，信号毫无衰减，色彩更纯净，更逼真
- Audio DJ不开机即可播放CD。Power 4 Gear+专有技术有效延长电池使用时间



ASUS华硕A7T／A7M

- 新一代AMD 双核炫龙™64 移动计算技术
- 17寸高流明绚丽宽屏幕，色彩鲜艳，还原度更高
- 内建TV接收卡－兼容数字/模拟信号以及PAL/NTSC制式，并支持数字化录像和时间平移
- 内建移动影院系统－可播放、编辑视频文件、观看影片、播放音频，查看或打印图片
- 内建nVIDIA Geforce Go 7600独立显卡，独立256M GDDRII显存，3D效能无出其右(A7T)
- 4音路扬声器，可支持7.1声道输出，音响效果更加震撼
- 内建130万像素摄像头、高品质麦克风



ASUS华硕A8T／A8M

- 新一代AMD 双核炫龙™64 移动计算技术
- 14'高亮度宽屏幕，创新"Splendid靓彩"显示引擎，提高画面输出质量，画面更加逼真！
- 35万像素高清晰摄像头，高品质麦克风
- 内建NV GeForce GO 7600超级独立显卡+512MB显存(A8Tm)/NV GeForce GO 7300独立显卡+128MB显存(A8Tc)，卓越的3D处理效能！
- 轻巧机身，轻仅2.39kg

AMD Turion 64 X2 MOBILE TECHNOLOGY

双核炫龙™64 移动计算技术

感谢您关注华硕产品，如您需了解更多产品详情，烦请您耐心填写以下相关资料，并传真至021-54420066，我们将有专人为您服务。 编码：NO:21

姓名：________ 部门：________ 职务：________

公司名称：________

通讯地址：________

邮编：________ 电话：________

电子邮件：________

您想询问的产品及问题：________

华硕A6T/M、A7T/M、A8T/M采用AMD 双核炫龙™64 移动计算技术

欢迎访问华硕中文网址：www.asus.com.cn 技术咨询服务：http://www.asus.com.cn/email 华硕电脑海星服务热线：800-820-6655

北京华捷 010-82667575	上海华捷 021-54421616	广州华捷 020-85572366
沈阳华捷 024-23988728	武汉华捷 027-59718655	西安华捷 029-87677331
成都华捷 028-82916655		

广告

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN